平成10年1月17日発行　第5巻第4号通巻112号

GAMEST MOOK Vol.112

THE BEST GAME 2

アーケードビデオゲーム26年の歴史

1971年のアーケードビデオゲーム第1作から新タイトルまで、
26年にわたるアーケードビデオゲームの歴史と過去の財産を尊重する

定価1,980円+TAX

TECMO



DEADorALIVE2 project set about!

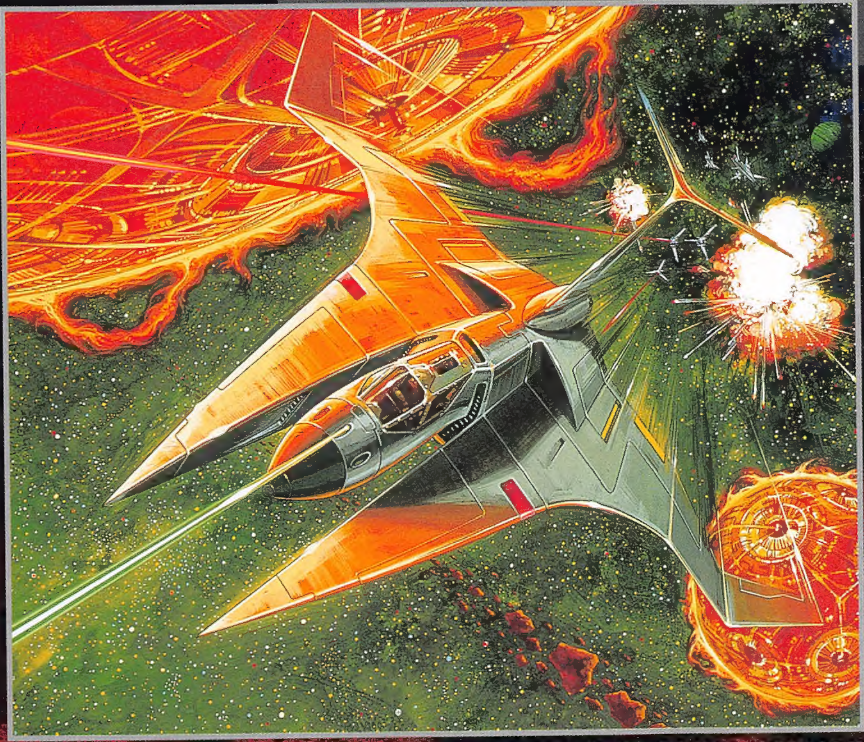
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

テクモ株式会社 〒102東京都千代田区九段北4丁目1番34号
販売部・コンシューマー事業部・浜松研究開発センター・名古屋営業所・大阪支店・沖縄開発センター・TECMO,INC

THE BEST GAME

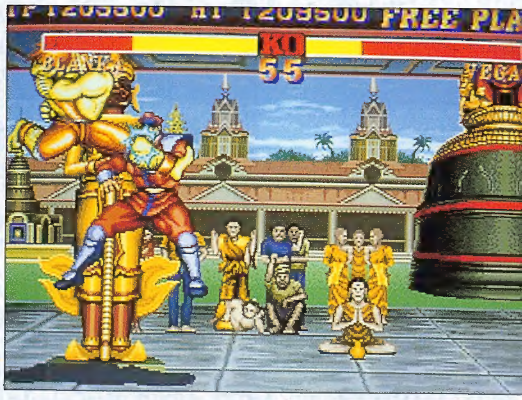
ゲーメスト大賞 11年史

ゲーメスト創刊より行われてきた
「ゲーメスト大賞」
ゲーメスト大賞を振り返ることで
11年のアーケードビデオゲーム
の流れがわかる



GRADIUS II 1988／KONAMI

ゲーメスト大賞 意味と意義



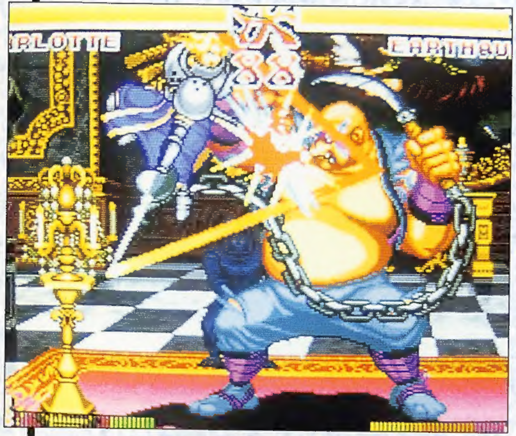
ゲーメスト大賞を理解してゲームの歴史を知ろう！

**ゲーメストが
10年以上続けてきた、
アーケードゲーム専門の賞、
ゲーメスト大賞についてその成り立ちを
内容についてくわしく語っていこう。
（石井ぜんじ）**

ゲーメストで年に一回行っているゲーメスト大賞は、その１年（10月１日から９月30日まで）に発売された業務用ビデオゲームの中から、読者の投票により、最もすばらしかった作品を決定しようというものである。

最もすばらしかったゲームには大賞を、以下各部門賞があり、ほとんどの賞は投票によって決定される。理屈ではなく、プレイヤーの声を反映させようという試みで、よりプレイヤーの発言機会を増やそうという考えがそこにある。

中には、特別賞や、編集部が選ぶ賞もある。それは、業界に関する提言や、プレイヤーに対しての主張がこめられている賞であると言っていいだろう。それでは、さっそくゲーメスト大賞の存在意義、できあがってきた過程についてくわしく説明していこう。



ゲーメスト大賞の意義

ゲーメスト大賞以前のゲーメストでは、一年を振り返って優秀なゲームとは何かということを編集部員で決めたことがあった。必ずしもマト外れなゲームが候補に上がったわけではない。だが、賞を与えるには、それなりの理由をきちっと述べなくてはならない。編集部だけで決めていると、その説得力を生むのがなかなか難しい。

そこで生まれたのが、読者の投票によってすべてを決めていくという考え方である。一見楽な方法であるが、危険でもある。読者投票の結果が本当に説得力をもつかどうかが問題。投票してくれる読者の一人一人が、どれだけ高い意欲を意識をもってくれるかが大きく左右するからだ。

この考え方は、理想論でもある。しかし、10年を通してゲーメスト大賞を行ってきて、この方法は間違っていなかったのではないかと思っている。細かいところでは気になる点もあるが、おおむね読者はゲームを真剣に見てくれていると感じている。

もちろん、客観的に良識をもって判断するのも大事だが、自分の好み、思い入れも反映されなければならない。人によってどちらを重視するかさまざまだが、それらが混じり合って、ゲーメスト大賞は成り立っているのだ。

ゲーメスト大賞の傾向をみてみると、文句なしのＴＯＰがきまりきった年と、混沌とした年の２つにまっぷたつに分かれる傾向がある。これは意外なことで、両巨頭並びたつ、ということはほとんどないのである。

今までもっとも飛び抜けた結果だったのがストリートファイターIIである。その他に、グラディウスII、テトリス、ファイナルファイト、ストリートファイターIIダッシュ、バーチャファイター２、ストリートファイターＺＥＲＯ２はあらかじめみんなわかっていた通りだった。一方、ダライアス、サムライスピリッツ、ＫＯＦ'94、そして97年度はまったくの混戦である。

また、インカム以上に、プレイヤー（読者）は、新しく斬新な、インパクトのあるゲームを高く評価する傾向がある。たとえ大賞はとれなくても、思ったより上位にランクされる。いとしいと思えるゲームは、“かわりのきかない”ゲームであるのだろう。

逆に、安定しすぎたシリーズものや、あまりよくなった印象のないゲームは、評価が低い。完成度だけでは、プレイヤーの心をつかみきれないという結果がでている。

ジャンル別に見ると、昔はシューティング、テトリスと格闘アクションをはさんで対戦格闘が受賞している。大型筐体はなかなか上位にすら来れない。台数が出回っているゲームで、地域密着型の広く指示されるゲームが強いようだ。そのうえで、どんなジャンルかけ、時代の傾向をうつしていると言えるであろう。

今思えば、プレイヤーの支持を大賞という結果に残した意義は大きかった。インカムなどで記録は残るが、それだけではプレイヤー人気は測れない。アーケードゲームは放っておけば一過性のもので、10数年にわたってヒットするものはいまだない。だが、プレイヤーのゲームに対する熱意は、何かしらの形で後世に残すべきだと思ったし、それに賛同してくれた結果がゲーメスト大賞である。そのとき、そのときの盛り上がり、評価を残すという点で、ゲームの歴史を語るうえで貴重な資料になったと考えている。



ジャンル別賞の生い立ちとその未来

それでは、各部門賞についてその由来と意義について説明していこう。

ジャンル別の賞である、ベストシューティング、ベスト対戦格闘、ベストアクションの3つの賞は、重みはあるが意外に歴史は浅い。グラディウスIIのシューティング全盛だった時代に、その年のベストシューティングにぜひ賞を与えたいという理由で設定された。当時は、ベスト対戦格闘、ベストアクションはなく、シューティングこそがマニアの華であったことが伺われる。

だが時は流れ、ストIIの大ヒットにより、これからは対戦格闘を評価するべきだとの考えが上がった。そしてベスト対戦格闘ゲーム賞が設定される。それに伴い、他のジャンルは一括してくくられ、ベストアクション賞を授与することはしなかった。

ベストアクション賞は、残りのジャンルをすべて網羅していてわかりにくく、説得力に欠けるとの議論は何度もなされてきた。だが、ドライブゲーム、パズルのベストを決めても、インパクトと格に欠けるのではないかという意見が現状多数を占めている。

各賞の傾向について考えてみよう。ベストシューティングは、プレイヤーのシューティングの評価によって、大きく傾向が変化したと言っていい。シューティング全盛期には本格派で、誰もが納得するものが多かった。だが、ストII以降のシューティングに厳しい時代には、キャラクターやとっつき易さのみが評価の対象となったのではないかと気になるところである。だが、ここ1～2年は再びシューティングが見直されてきた傾向がはっきり感じられる。

ベスト対戦格闘は、純粋に対戦で楽しいと思ったゲームが強い。近年はほぼゲーメスト大賞と同じだが、サムライスピリッツが受賞したときは、ベスト対戦格闘は餓狼伝説スペシャルであった。大賞評価は斬新さを、ベスト対戦格闘については面白さを評価された一例である。

ベストアクションは、キャラクターアクションものが非常に強い。アクションという名前の与える印象は大きいだろう。だが、それ以上にプレイヤー、つまり読者に学生が多いというのが大きく影響していると思う。大型筐体ものの伸びが衰えてきているのは、このような学生人気を得られなかったことが影響しているかもしれない。もっとも近年は純粋なキャラクターアクションが激減し、大型筐体ものがいろいろなジャンルで巻き返してくるという最新の傾向がみられている。

ゲームの中の一要素を語る各部門賞

次に、ゲームの中の要素である、グラフィック、サウンド、演出について見ていこう。

ベストグラフィック、ベストVGMはゲーメスト大賞創設時からある、伝説的な賞である。ベストグラフィックは、さまざまなタイプのグラフィックの中から、最もグラフィックがよかったゲームに与えられる賞である。

グラフィックのみを評価するわけで、純粋な部門賞と言える、例年、グラフィックの絵描きとしてのうまさがきわだつ作品と、技術革新や、新しい手法で見せるインパクトのある作品がまっこうからぶつかる傾向がある。その時々で、どちらのタイプが受賞するのかが興味深い。前者の代表がR－TYPEIIであり、後者の代表がダライアス2やスターブレードであろう。

ベストVGMは、SE（効果音）も含め、音声関係すべてが対象となる。その昔には、ベスト音声合成賞などもあったが吸収された形となった。その意味では、ベストサウンド賞とでも言うべきなのだろうが、VGMという言葉に対するこだわりが賞の名の由来となっている。名曲が受賞するのはもちろんだが、ゲームの世界観に独特の魅力があったゲームのサウンドが高く評価されている気がする。サウンド的に特徴を出しやすいからだろう。

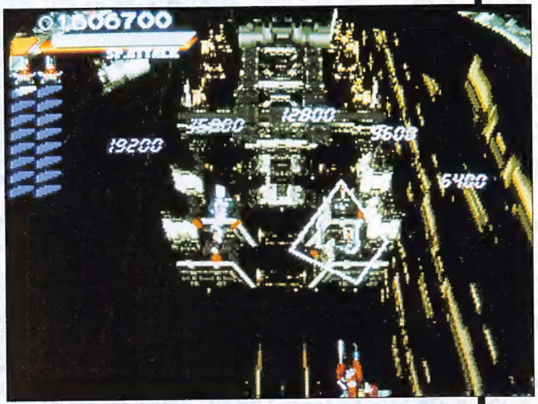
残るべきベスト演出賞は、これからのゲームにはグラフィック、サウンドの粋を超えた、演出が必要という考えから作られた賞である。当時、ストライダー飛竜などは、演出による、新しいゲームの了解を感じさせてくれた。しかし、対戦格闘ゲームの爆発的な人気に押され、必ずしもゲームの演出が進歩しているかは現在疑問である。ただ、ベスト演出賞受賞作以外に、2位～10位のラインナップを見てみると個性的な演出のゲームが目立つのを見逃してはならない。

さて、その他の賞として、ベストキャラクター賞、好きなメーカー賞が読者投票としてある。この2つの賞は、1つのゲームに与えられるのではなく、直接キャラクターや、メーカーに向けて授与する賞である。

ベストキャラクターは、とにかく好きなキャラクターに贈られる賞。女性キャラは強いが、“こいつ”なんていうインパクトのあるキャラも強い。

一方、好きなメーカー賞は、ある意味でメーカーにとって最も名誉な賞であると言えるだろう。その推移を見れば、メーカー人気の盛衰がはっきりわかる。これほど正確なバロメーターはない。また、急に1作だけでTOPはとれない。継続して良質の作品を出し続けることが、好きなメーカー賞に結びつくと言える。

読者によるゲーメスト大賞は、以上の賞で構成される。だが、それ以外にも注目すべき賞がある。それが特別賞と、編集部特別賞である。



特別賞 編集部特別賞

特別賞は、新声社がアーケードゲーム業界の発展に貢献したと思われるさまざまな対象に対して表彰する賞である。例えば、かつてはUFOキャッチャーや、ネオジオ、セガのV・R（バーチャルリアリティ）構想などが対象となった。原則としてゲーム単体に対しての対象としていない。まあ、ひらたく言えば業界に対する賞という感じだ。

編集部特別賞は、読者の投票には惜しくももれたが、忘れてはならない良質のゲームを編集部として評価しようというもの。編集部員の思い入れがぶつかるため、深夜終電がすぎたあとも激論が戦わされたものだ。今ではライターの人数も増え、なかなかそうもいかなくなったが、選考基準は厳しくチェックされている。思い入れがあるのは当然として、ゲーム性・完成度が一定水準に達しているか、今後の発展に期待できるか、新しいゲーム性があるか、最低限の人気がえられていたかなどなど。近年は、ゲーメスト大賞の1位～3位と、各部門賞が対象からはずされ、救済としての意味合いは大きくなった。

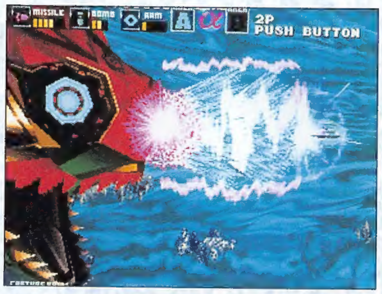
ゲーメスト大賞は、以上の基準で選ばれた各賞の集団群である。その他に、ハイスコアの☆最多獲得賞、一時期にはベストアルバム賞なども存在した。このような意義づけを持ったゲーメスト大賞の歴史を語ることと思う。97年度のリアルタイムから、徐々にタイムマシンに乗ったように歴史を逆のぼってみよう。



ゲーメスト大賞 97年の傾向



電車シュミレーションを、ゲームとして楽しく遊べるよう、さまざまな工夫が凝らされている。



ビーム干渉を取り入れつつも、シューティングとしての面白さは損なわれてはいない。

絶対的ゲームなき1997年のアーケードゲーム界

まず、この原稿を書いている段階のリアルタイムをはっきりさせておかねばならないだろう。現在は１９９７年11月末。97年度ゲーメスト大賞はまだ正式には発表されていない時期である。だが、ゲーメスト大賞に該当するノミネート作品は、ひととおりゲームセンターに出ている。最新の情報として、１９９７年度のゲームを紹介していくことができる時期だと考える。

この本を手にとって読者が最初に読まれるのは、多分この原稿を書いて間もない時期だと思われる。だが、資料的に再読に耐え得るように意図して作ろうとしているので、年月が経って読むと違和感を感じるであろう。ここで、この本の他の部分でも、「現在」や「今から思えば」などと記述されているのは、１９９７年11月の時点と考えてもらうとよい。

さて、さっそく１９９７年度のアーケードゲームのについて語っていこう。次からは、徐々に年度がさかのぼっていくので、順に読み進めていくとアーケードゲーム業界の流れが追えると思う。

１９９７年度は、引き続いて対戦格闘ゲームが主流となり、ゲームセンターを引っ張っていた時期である。95年度はバーチャファイター２が旋風を巻き起こし、96年度はストリートファイターＺＥＲＯ２と、ポリゴン格闘と２Ｄ格闘が競り合うようになってきたが、その偏向は引き継がれることとなる。

まず、年明けにビッグタイトルとしてリリースされたのが、ナムコの鉄拳３である。鉄拳３は、鉄拳２の流れをそのまま受けつぎ、進化させた作品である。一言で進化させたと言うが、実際に対戦格闘ゲームのシリーズで、プレイヤーの期待を裏切らないで進化させていくのは大変なことである。前作でやりこんだプレイヤーの心理を的確につかみ、その一歩上を行ったセンスでゲームをまとめ上げていかなければならない。

鉄拳３は、そういう点で優れたゲームである。その分、鉄拳２をまったくプレイしていない人がいきなり遊ぶのは、腕の差が出て辛かったかもしれない。

もちろん、グラフィックもパワーＵＰしているし、カポエラ使いのゴルドなど、キャラクターの魅力も充分である。特に、モーションキャプチャーを使いつつも、そのまま使うのではなくゲームとしてカッコいいポーズを意識して見せる技術は、他のポリゴン格闘よりも大きく先んじている。このように、すべての面でパワーアップしているというのがプレイヤーに好印象を与え、１年間を通じてヒットをとばすこととなった。

一方、セガのバーチャファイター３は、発売時期は96年度にあたる。だが、バーチャファイター３ｔｂと共に、97年度を通じてコンスタントにヒットをとばした作品である。

前作、バーチャ２の大ヒットをうけて期待されたバーチャ３は、ライン移動や地形変化など、新味を加えて登場した。確実にファン層を捉えたと言えるが、バーチャ２に見られるような、突っこんだ深い攻防に関して、バーチャ３では今ひとつプレイヤーを納得させられなかったようだ。

ポリゴン対戦格闘ゲームについては、97年度も確実にヒットをとばしてきているが、やはりタイトル数はさほど多くない。97年度現在でも、ポリゴン格闘の一流を作るには、ハイレベルな技術力が必要なのである。

それに対して、２Ｄ対戦格闘ゲームは、カプコン、ＳＮＫをはじめとして多くのタイトルがリリースされた。その中でも話題を呼んだのが、カプコンのヴァンパイアセイヴァーと、ＳＮＫのザ・キング・オブ・ファイターズ’97である。

ヴァンパイアセイヴァーは、名作との声が高いヴァンパイアハンターの続編である。キャラクターが入れ換わった他に、インパクトダメージゲージシステムの導入などの変更が加えられている。

ヴァンパイアシリーズの知名度が上がってきたことにより、プレイヤーの注目度はグンとＵＰ。キャラク



ヴァンパイアシリーズならではの、見た目にインパクトの強い演出の必殺技は健在。



エキストラ、アドヴァンストと２つのモードが選べる。KOFは今年度も期待を裏切らない完成度。



ブロッキングシステムが特異なゲーム。奥は深いが、一般プレイヤー人気が今ひとつ。



ポリゴンでありながらストII。時代にあわせた、スーパーキャンセル連続技が面白い。



97年一年間にわたってコンスタントに高い支持をうけたのが、ナムコの鉄拳3。



おぞましい雰囲気ではあるが、その演出がすばらしかった。ピカイチのガンシューティング。



ティンクルスタースプライツは、対戦専用に作られたシューティングゲーム。



テクモ初のポリゴン格闘。デッド・オア・アライブ。新しいシステムを取り入れつつ完成度も高い。

ターの魅力もあり、発売と共に対戦プレイヤーは大きな盛り上がりを見せた。世界観はファンタジックで異色だが、本格的な作品として認知されたと言える。

しかし、高いレベルでプレイヤーを完全に納得させるにはわずかに及ばなかったようだ。もちろんプレイヤーに受け入れられ、ヒットしたのだが大ブームを巻き起こすまでには至らなかった。

毎年、夏休みの時期に発売されるＫＯＦシリーズは、今年もＫＯＦ’97としてリリースされた。ゲーム内容は、エキストラとアドバンストの２つのモードに分かれるのが特徴だが、新しいアイデアが加わったと言うより、ここ数年の集大成的な内容となっている。そういう点では、完成度の高い作品だ。

惜しいところは、画期的なゲーム性の変更が見られないところと、ＫＯＦ’94、’95に見られたような圧倒的人気キャラクターがいなかったところ。とは言っても、相変わらず人気は高い。

注目される対戦格闘ゲームは、以上の鉄拳３、ヴァンパイアセイヴァー、ＫＯＦ’97というところ。これら３機種は、確実にゲーメスト大賞上位に食いこんでくるであろう。

その他の対戦格闘では、カプコンのストリートファイターIII、マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター、ＳＮＫのサムライスピリッツ天草降臨、リアルバウト餓狼伝説スペシャル、テクモのデッドオアアラオブなどもリリースされている。中では、ストリートファイターIIIが期待されたが、一般的には思ったほど盛り上がらなかった。競技として楽しむ対戦マニアには高く評価される作品だが、キャラクターや技のインパクトにやや欠けた感がある。

また、今までにないシステムを持つ対戦格闘も現れてきた。ストIIIのブロッキングもそうだし、ポケットファイターのフラッシュコンボなどもそうである。ストリートファイターＥＸは、ポリゴン対戦格闘でありながら、２ＤのストIIに近いゲーム性を作り出した点で異色の作品。大ヒットこそしなかったが完成度は高い。今後、カプコン・ＳＮＫを中心に、２Ｄ対戦格闘要素をとりこんだポリゴンゲームが生まれて、より混沌とした状況が生まれそうである。

対戦格闘ゲーム以外のジャンルに広く目を移すと、シューティングゲームが見直され、大型筐体ものの変わり種が健闘したのが目立つ。だが、いわゆる横スクロールアクションゲームは陰をひそめた。ゲームの歴史上、近年まで重要な位置を占める存在であっただけに残念である。

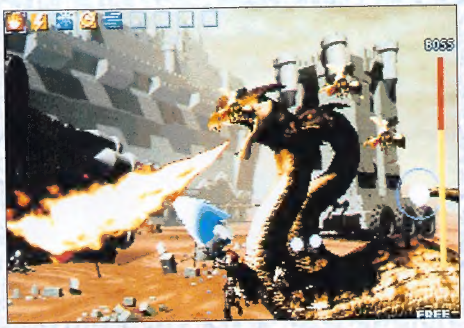
シューティングゲームは、昨年のバトルガレッガの高い評価で追い風をうけ、アトラスの怒首領蜂が大人気。弾は多いがよけやすく、ボンバーをたくさん使えるスタイルで、シューティングの醍醐味を充分味わえる。マニアから超一般層まで、非常に広い支持を得たのは特筆に値する。

また、タイトーから横スクロール型シューティング、Ｇ－ダライアスが発売された。ダライアスシリーズの基本システムに、敵をキャプチャーしてビームに変える要素をプラス。うまくまとめていて、よくできた作品である。何より、ポリゴンでダライアスの世界を描くという、インパクトある映像とサウンドで本格横シューを復活させた功績は大きい。

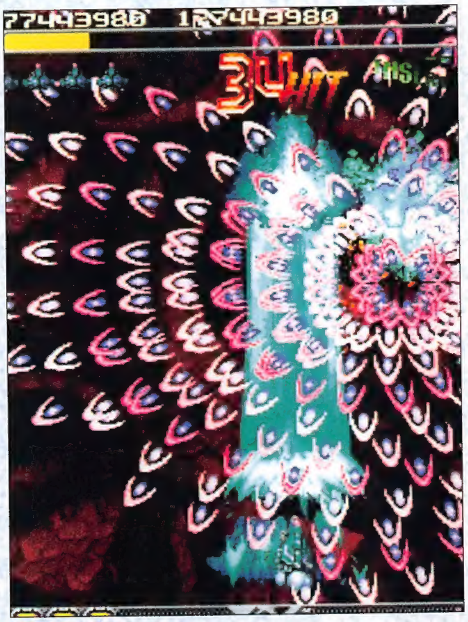
大型筐体ものは、従来のドライブゲームはセガからスカッドレースなどが出たものの、今一つ低調。逆に、ガンシューティングのハウスオブザデッドやタイトーの電車シュミレーション、電車でＧＯ！が高い人気を得た。

ハウスオブザデッドは、比較的オーソドックスなガンシューだが、映像効果、演出が素晴らしい。都心部を中心に、一般層に高い人気を得た。電車でＧＯ！は今までにない操作感覚のゲーム。ゆっくりした展開だが気を抜けないゲーム性と、隅々まで練られた完成度はしっかりしたゲームとしての完成度を生んでいる。アイデア、新しいインパクト共に充分なので、ゲーメスト大賞の投票では高い評価を受けそうだ。その他、トップスケーターも大都市を中心に人気を得ている。

アクションゲームは、本格派というか王道のスタイルを行くものは、カプコンのバトルサーキットぐらいで少なかった。逆に、異色の作品がいくつかあったのが目立つ。ウォーザードは、ＣＰＵ戦重視の１対１型アクションで、成長する要素を含んでいる。ＡＤＫのティンクルスタースプライツは、シューティングによる対戦ゲームで、その発想と完成度は高いレベルにある。彩京のソルディバイドは、アクションとシューティングを融合したようなゲームでこれも新しかった。



剣を使いながらも、ゲーム感覚はシューティングに近い新しいゲーム性のソルディバイド。



怒首領蜂の弾避けの強烈なインパクトは、カリスマ的ですらある。

ゲーメスト大賞 第10回

シューティング再来

この頃になると、対戦格闘ブームの大きな波も一段落。プレイヤーの目も肥えてきて、本当にいい対戦格闘ゲームしか売れない時代になったといえる。そんな中でゲーメスト大賞に見事輝いたのはカプコンのストリートファイターＺＥＲＯ２。

ストＺＥＲＯ２は前作ストＺＥＲＯに新キャラを加え、システムに若干の変更を施した改良作。ゲーム性自体にはストＺＥＲＯから大きな変化はないものの、非常に丁寧に作り直され、見た目の印象、遊びやすさともにストＺＥＲＯを大きく上回る完成度の高い作品になっている。

しかしこの年はストＺＥＲＯ２がずば抜けていたわけではなく、僅差でいろいろなゲームが迫ってきており、上位陣は伯仲した混戦だった。

まずはセガの電脳戦機バーチャロン。ロボット同士の闘いを描いた、プレイヤー視点の３Ｄ対戦格闘ゲームで、ガンダム世代を中心に根強いファン層を獲得した。また待望のバーチャファイター３も発売され、長期的にヒットし、１９９７年１１月現在も、バージョンアップ版のバーチャ３ｔｂが好評を博している。

ＳＮＫのザ・キング・オブ・ファイターズ’96、リアルバウト餓狼伝説もファンの期待に答え、ロングヒットを飛ばした。

アクションゲームでは、カプコンのＤ＆Ｄシャドーオーバーミスタラが大ヒット。プレイ時間が長いため最終的なインカムは今一つだったが、プレイヤー人気の非常に高かった秀作。このゲームでパーティープレイの楽しさを知ったプレイヤーも多い。また、ナスカのメタルスラッグも渋い作りで人気が高かった。またときめきメモリアル対戦ぱずる玉（コナミ）やスーパーパズルファイターIIＸ（カプコン）、マジカルドロップ２（データイースト）など、良作パズルゲームが多かったのも印象的だ。

シューティングでは、フルポリゴンのレイストーム（タイトー）を筆頭に、強烈なカリスマを放つボスが印象的な縦シュー、バトルガレッガ、演出効果抜群の蒼穹紅蓮隊（ともにライジング）、ロングヒット機種の１９ＸＸ（カプコン）など、粒揃いのいいゲームが多数発売されていた。

この年には、目の肥えた対戦プレイヤーのニーズに答えられるだけの対戦格闘ゲームを作れるメーカーはかなり限定されてきた感があり、各メーカーが得意分野で勝負しようという時代に変遷しつつある。

ゲーメスト大賞

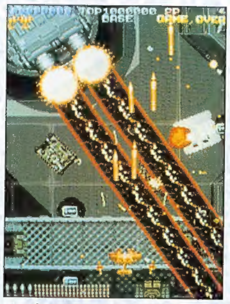
順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターZERO2	カプコン	167
2位	電脳戦機バーチャロン	セガ	121
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	120
4位	バーチャファイター3	セガ	113
5位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	69
6位	サイキックフォース	タイトー	52
同位	レイストーム	タイトー	52
8位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	45
9位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	29
10位	バトルガレッガ	ライジング/エイティング	28

ゲーメスト大賞特別賞

ときめきメモリアルグッズ
プリント倶楽部

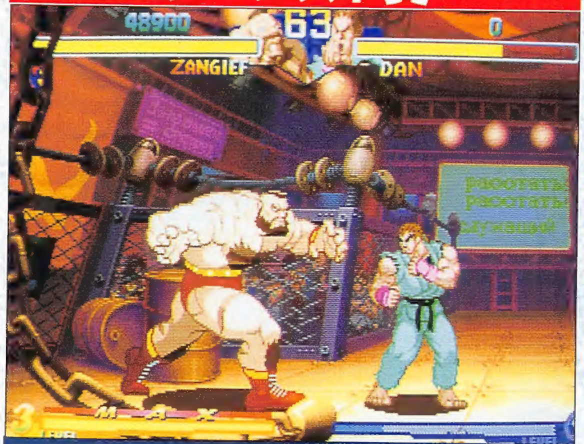
編集部特別賞

ゲーム天国 （ジャレコ）
サイキックフォース （タイトー）
スターグラディエイター （カプコン）
バトルガレッガ （エイティング／ライジング）
ブロップサイクル （ナムコ）
マーヴルスーパーヒーローズ （カプコン）
メタルスラッグ （SNK／ナスカ）
リアルバウト餓狼伝説 （SNK）



バトルガレッガ

ゲーメスト賞



ストリートファイターZERO2

ベストアクション賞



D&D©シャドーオーバーミスタラ

ベストシューティング賞



レイストーム

ベスト対戦格闘賞



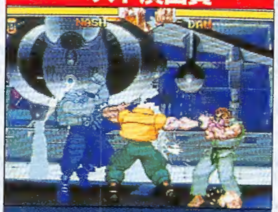
ストリートファイターZERO2

ベストグラフィック賞



バーチャファイター3

ベスト演出賞



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ベストVGM賞



電脳戦機バーチャロン

最多☆獲得賞

順位	店名	地域	本年度☆
1位	モンキーハウス本店	福岡	94
2位	プレイシティキャロット巣鴨	東京	89
3位	扇ヶ丘レジャーセンター	石川	68
4位	プレイシティ24	北海道	55
5位	GAME' S Will	京都	48
6位	チャレンジバンバン	愛媛	35
7位	プレイシティNASA杉本町店	大阪	31
8位	アミューズメントスペースフジ	大阪	28
9位	タイトーイン002スタジアム	大阪	26
10位	タイトーイン町田&YOU*2	東京	25

集計期間：1996年2・29号から1995年1・30号

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	火引弾	ストリートファイターZERO2
2位	八神庵	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96
3位	春日野さくら	ストリートファイターZERO2
4位	黒澤透	ラストブロンクス
5位	エミリオ・ミハイオフ	サイキックフォース
6位	ナコルル	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
7位	リチャード・ウォン	サイキックフォース
8位	ギース・ハワード	リアルバウト餓狼伝説
同位	草薙京	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96
10位	マジックユーザー	D&Dシャドーオーバーミスタラ
同位	鐘紡サキ	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡
12位	リムルル	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
13位	リュウ	ストリートファイターZERO2 他
14位	バイパーII	電脳戦機バーチャロン
15位	ガンビット	X-MEN VSストリートファイター
16位	首切り破沙羅	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
17位	緋雨閑丸	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
18位	マチュア	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96
同位	ザンギエフ	ストリートファイターZERO2 他
20位	ジャガーノート	X-MEN VSストリートファイター

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	レイストーム	タイトー	252
2位	バトルガレッガ	ライジング/エイティング	110
3位	19XX	カプコン	98
4位	戦国ブレード	彩京	88
5位	蒼穹紅蓮隊	ライジング/エイティング	80
6位	ゲーム天国	タイトー	44
同位	バーチャコップ2	セガ	42
8位	セクシーパロディウス	カプコン	37
9位	ガンブレードニューヨーク	SNK	31
10位	ソニックウイングス3	ビデオシステム	21

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	バーチャファイター3	セガ	424
2位	レイストーム	タイトー	131
3位	電脳戦機バーチャロン	セガ	57
4位	メタルスラッグ	ナスカ	36
5位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	31
6位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	30
同位	サムライスピリッツ斬紅狼無双剣	SNK	30
8位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	28
9位	ストリートファイターZERO2	カプコン	20
10位	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	カプコン	16

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	電脳戦機バーチャロン	セガ	123
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	119
3位	レイストーム	タイトー	82
4位	ストリートファイターZERO2	カプコン	57
5位	サムライスピリッツ斬紅狼無双剣	SNK	53
6位	蒼穹紅蓮隊	ライジング/エイティング	52
7位	サイキックフォース	タイトー	39
8位	ソウルエッジ	ナムコ	37
9位	バトルガレッガ	ライジング/エイティング	30
10位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	29

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	187
2位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	100
3位	レイストーム	タイトー	63
4位	電脳戦機バーチャロン	セガ	59
5位	蒼穹紅蓮隊	エイティング/ライジング	54
6位	ストリートファイターZERO2	カプコン	52
7位	メタルスラッグ	ナスカ	48
8位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	44
9位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	42
10位	サイキックフォース	タイトー	31

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	4977
2位	ストリートファイターZERO2	カプコン	3870
3位	電脳戦機バーチャロン	セガ	2175
4位	鉄拳2	ナムコ	2179
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	2152
6位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	1187
7位	バーチャファイター3	セガ	1610
8位	ストリートファイターZERO	カプコン	1430
9位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	1179
10位	ストリートファイターZERO2アルファ	カプコン	1159

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターZERO2	カプコン	167
2位	電脳戦機バーチャロン	セガ	121
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	120
4位	バーチャファイター3	セガ	113
5位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	69
6位	サイキックフォース	タイトー	52
7位	レイストーム	タイトー	52
8位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	45
9位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	29
10位	バトルガレッガ	ライジング	28

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	282
2位	メタルスラッグ	ナスカ	109
3位	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	71
4位	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	カプコン	67
5位	ダイナマイト刑事	セガ	63
6位	マジカルドロップ2	データイースト	59
同位	スーパーパズルファイターIIX	カプコン	51
8位	ブロップサイクル	ナムコ	37
9位	デカスリート	セガ	29
10位	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	28

ベスト対戦格闘賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターZERO2	カプコン	215
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	137
3位	電脳戦機バーチャロン	セガ	130
4位	サイキックフォース	カプコン	94
5位	バーチャファイター3	セガ	92
6位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	62
同位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	54
8位	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン	42
9位	ラストブロンクス	セガ	29
10位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	21

好きなメーカー賞

順 位	メ ー カ ー	票 数
１ 位	カ プ コ ン	３ ３ ９
２ 位	Ｓ Ｎ Ｋ	１ ８ ８
３ 位	セ ガ	１ ４ ４
４ 位	タ イ ト ー	８ ８
５ 位	ナ ム コ	５ ０
６ 位	ラ イ ジ ン グ	３ ９
７ 位	コ ナ ミ	３ ３
８ 位	Ａ Ｄ Ｋ	８
同 位	デ ー タ イ ー ス ト	８
１ ０ 位	ア ト ラ ス	７

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	4635
2位	ストリートファイターZERO2	カプコン	3801
3位	鉄拳2	ナムコ	2343
4位	電脳戦機バーチャロン	セガ	2175
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	2054
6位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	1865
7位	バーチャファイター3	セガ	1433
8位	ストリートファイターZERO	カプコン	1384
9位	D&Dシャドーオーバーミスタラ	カプコン	1327
10位	バトルガレッガ	ライジング	1098
11位	ストリートファイターZERO2アルファ	カプコン	1090
12位	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	1056
13位	デカスリート	セガ	803
14位	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	790
15位	ラストブロンクス	セガ	780
16位	レイブレーサー	ナムコ	754
17位	レイストーム	タイトー	732
18位	19XX	カプコン	711
19位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	699
20位	ソウルエッジ	ナムコ	634
21位	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	620
22位	セクシーパロディウス	コナミ	569
23位	ファイティングバイパーズ	セガ	565
24位	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	553
25位	バーチャストライカー	セガ	529
26位	ヴァンパイアハンター	カプコン	469
27位	マジカルドロップ2	データイースト	391
28位	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン	364
29位	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	カプコン	328
30位	パズルボブル2	タイトー	326
31位	サイキックフォース	タイトー	325
32位	ストライカーズ1945	彩京	324
33位	戦国ブレード	彩京	320
34位	スーパーパズルファイターIIX	カプコン	312
35位	ライデンファイターズ	セイブ開発	268
36位	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	267
37位	ダイナマイト刑事	セガ	259
38位	蒼穹紅蓮隊	ライジング	257
39位	アルペンレーサー	ナムコ	232
40位	ダンシングアイ	ナムコ	220
41位	タイムクライシス	ナムコ	211
42位	沙羅曼蛇2	コナミ	208
43位	ゲーム天国	ジャレコ	207
44位	龍虎の拳外伝	SNK	198
45位	ブロップサイクル	ナムコ	196
46位	マジカルドロップ2	データイースト	195
47位	ナムコクラシックコレクションvol.2	ナムコ	190
48位	スラムダンク2	コナミ	176
49位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	138
50位	ニンジャマスターズ	ADK ／SNK	132
同位	メタルスラッグ	ナスカ	132

これからも様々なメーカーが、様々なゲームを出してくることだろう。技術力のあるメーカーは斬新な視覚効果のゲームを、シューティングの得意なメーカーは、多くのプレイヤーに愛されるシューティングを、対戦格闘のノウハウがあるメーカーは今までにないシステムを持ったゲーム、あるいはバランスのよく取れたゲームを…というように。生まれてから２～３０年かそこらしか経ってない「ゲーム」だが、この10年を見渡してもそれなりに重みのある歴史がある。これから業界がどう発展していくかは、現在のプレイヤー層である我々次第である。



サイキックフォース

第9回 ゲーメスト大賞

対戦格闘ゲーム最盛期！

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	342
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	203
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	175
4位	ストリートファイターZERO	カプコン	60
5位	真サムライスピリッツ	SNK	44
6位	鉄拳2	ナムコ	34
7位	サイバーボッツ	カプコン	27
8位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	13
9位	餓狼伝説3	SNK	10
10位	天外魔境真伝	ハドソン	9

編集部特別賞

アルペンレーサー	ナムコ
X-MEN	カプコン
セガラリー・チャンピオンシップ	セガ
鉄拳2	ナムコ
首領蜂	アトラス
パズルボブル	タイトー
バーチャストライカー	セガ



鉄拳2

この年のゲーメスト大賞は、ストII以来ともいえる対戦格闘の大ヒット作、セガのバーチャファイター2である。

バーチャ2の登場はあまりにも衝撃的で、ゲームをプレイしない人にともその凄さが十分に伝わるほどのインパクトを持っていた。秒間60コマで、テクスチャーマッピングされた「人」がモニターの中で闘っている様に、多くのプレイヤーが魅せられた。それはゲームに対するひたむきな姿勢と、ハードメーカーとしての側面を持つセガだからこそ可能な業であったといえるだろう。バーチャファイターで3D格闘というジャンルが生まれ、そのジャンルを一気にメジャー化したのがこのバーチャ2である。落ち着いたかに見えた対戦ブームが再び盛り返し、1年以上の長期に渡って高インカムを弾き出している。「フレーム」という言葉が対戦マニアの間で一般的になったのもこのゲームからである。

ナムコも鉄拳2をこの時期に発売し、主に一般層をメインに長期的にヒット。後に移植されたPS版は100万枚以上売れた名作として名高い。

2D格闘ではカプコンのヴァンパイアハンター、ストリートファイターZERO、X−MENやSNKの人気シリーズ、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、真サムライスピリッツなど、質の高い秀作が目白押しで、この年が対戦格闘ゲームのいわば成熟期といえる。ゲーメスト大賞の1位～10位はすべて対戦格闘であり、95年度のレベルの高さを如実に物語っている。

また、大型筐体のレイブレーサー（ナムコ）やセガラリー・チャンピオンシップ（セガ）なども都心を中心に高い人気を得た。ポリゴンを使ったレースゲームはほぼこの時期がピークで、翌年以降は同じ一人称視点のポリゴンゲームでも、いろいろなジャンルの筐体ものが増えていくことになる。

ベストアクション賞は前々年に続き、セガ／コンパイルのぷよぷよ通が受賞。細かい調整が功を奏し、前作ぷよぷよの知名度も手伝って、幅広い層に受け入れられた。また、タイトーのパズルボブル、同2やデータイーストのマジカルドロップも人気が高かった。こういったパズルゲームに重要なのは「わかりやすさ」と「奥深さ」である。同じように見えるパズルゲームでも、これらを兼ね備えたものでなくては生き残れないだろう。

シューティングでは、ツインビーヤッホー！（コナ

ゲーメスト賞



バーチャファイター2

ベストアクション賞


ぷよぷよ通

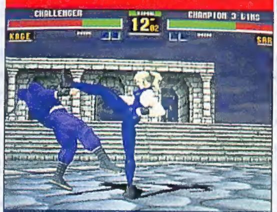
ベストシューティング賞


ツインビーヤッホー！

ベスト対戦格闘賞


バーチャファイター2

ベストグラフィック賞


バーチャファイター2

ベスト演出賞


ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

ベストVGM賞


ヴァンパイアハンター

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	
1位	八神庵	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95
2位	牙神幻十郎	真サムライスピリッツ
3位	草薙京	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95
4位	デビロット姫	サイバーボッツ
5位	ダン	ストリートファイターZERO
6位	ナコルル	真サムライスピリッツ
7位	レイレイ	ヴァンパイアハンター
8位	アニタ	ヴァンパイアハンター
9位	麻宮アテナ	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95
10位	ガイ	ストリートファイターZERO
11位	結城晶	バーチャファイター2
12位	モリガン	ヴァンパイアハンター
13位	ドノヴァン	ヴァンパイアハンター
14位	リオン・ラファール	バーチャファイター2
15位	三島平八	鉄拳／鉄拳2
16位	リュウ	ストリートファイターZERO
17位	テリー・ボガード	餓狼伝説3 他
18位	ケン	ストリートファイターZERO
19位	ジャッキー・ブライアント	バーチャファイター2
20位	レイプレイ子（仮）	レイブレーサー

ミ）、首領蜂（アトラス）、ストライカーズ１９４５（彩京）などがヒットしたが、シューティングゲームの、マーケット全体での規模は縮小した感が強い。シューティング以外にもいえることだが、これはプレイステーション、サターンなどに代表されるコンシューマ機の影響が大きい。業務用とほぼ同じ内容のものが遠からず遊べるなら、ゲームセンターに求められるのは「見知らぬ人との対戦」か「ゲームセンターでしか遊べないゲーム」である。これはテーブルゲーム全般に関わる当面の課題である。



ストリートファイターZERO

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	カプコン	339
2位	SNK	188
3位	セガ	144
4位	タイトー	88
5位	ナムコ	50
6位	ライジング	39
7位	コナミ	33
8位	ADK	8
同位	データイースト	8
10位	アトラス	7

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ぷよぷよ通	セガ／コンパイル	119
2位	レイブレーサー	ナムコ	99
3位	アウトフォクシーズ	ナムコ	69
4位	パワードギア	カプコン	66
5位	パズルボブル	タイトー	53
6位	エレベーターアクションリターンズ	タイトー	52
7位	マッハブレイカーズ	ナムコ	47
8位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	44
9位	パズルボブル2	タイトー	44
10位	マジカルドロップ	データイースト	42

ベスト対戦格闘賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	235
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	226
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	189
4位	ストリートファイターZERO	カプコン	98
5位	真サムライスピリッツ	SNK	62
6位	鉄拳2	ナムコ	49
7位	サイバーボッツ	カプコン	41
8位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	37
9位	天外魔境真伝	ハドソン	27
10位	ギャラクシーファイト	サンソフト	16

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	124
2位	ストリートファイターZERO	カプコン	86
3位	真サムライスピリッツ	SNK	84
4位	サイバーボッツ	カプコン	80
5位	ヴァンパイアハンター	カプコン	77
6位	バーチャファイター2	セガ	69
7位	ツインビーヤッホー！	コナミ	48
8位	餓狼伝説3	SNK	47
9位	鉄拳2	ナムコ	31
10位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	28

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	4813
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2396
3位	ストリートファイターZERO	カプコン	2161
4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	1620
5位	鉄拳2	ナムコ	1398
6位	鉄拳	ナムコ	1365
7位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	1154
8位	真サムライスピリッツ	SNK	1106
9位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	1098
10位	パズルボブル	タイトー	977

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	5065
2位	ストリートファイターZERO	カプコン	2211
3位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2178
4位	鉄拳	ナムコ	1743
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	1357
6位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	1267
7位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	1122
8位	真サムライスピリッツ	SNK	1088
9位	鉄拳2	ナムコ	1025
10位	パズルボブル	タイトー	942

最多☆獲得賞

順位	店名	地域	本年度
1位	モンキーハウス本店	福岡	94
2位	プレイシティキャロット巣鴨	東京	89
3位	扇ヶ丘レジャーセンター	石川	68
4位	プレイシティ24	北海道	55
5位	GAME' S Will	京都	48
6位	チャレンジバンバン	愛媛	35
7位	プレイシティNASA杉本町店	大阪	31
8位	アミューズメントスペースフジ	大阪	28
9位	タイトーイン002スタジアム	大阪	26
10位	タイトーイン町田&YOU*2	東京	25

集計期間：1996年2・29号から1995年1・30号

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ツインビーヤッホー！	コナミ	218
2位	首領蜂	アトラス	210
3位	ストライカーズ1945	彩京	163
4位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	80
5位	パルスター	SNK	76
6位	サイバーコマンドー	ナムコ	53
7位	バイパーフェイズワン	セイブ開発	35
8位	P-47 Aces	ジャレコ	6
9位	あっかんべいだ〜	タイトー	5
10位	セガネットマーク	セガ	2

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	バーチャファイター2	セガ	216
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	184
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	77
4位	鉄拳2	ナムコ	68
5位	レイブレーサー	ナムコ	62
6位	ストリートファイターZERO	カプコン	40
7位	パルスター	エイコム	34
8位	真サムライスピリッツ	SNK	33
9位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	30
10位	サイバーボッツ	カプコン	28

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ヴァンパイアハンター	カプコン	141
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	97
3位	バーチャファイター2	セガ	81
4位	レイブレーサー	ナムコ	78
5位	真サムライスピリッツ	SNK	76
6位	ツインビーヤッホー！	コナミ	48
7位	ストリートファイターZERO	カプコン	46
8位	サイバーボッツ	カプコン	39
9位	豪血寺外伝 最強伝説	アトラス	34
10位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	33

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	バーチャファイター2	セガ	4939
2位	ヴァンパイアハンター	カプコン	2287
3位	ストリートファイターZERO	カプコン	2186
4位	鉄拳	ナムコ	1554
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	1258
6位	鉄拳2	ナムコ	1211
7位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	1210
8位	X-MEN Children of the ATOM	カプコン	1110
9位	真サムライスピリッツ	SNK	1097
10位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	SNK	1020
11位	パズルボブル	タイトー	962
12位	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK ／SNK	770
13位	ストライカーズ1945	彩京	702
14位	餓狼伝説3	SNK	684
15位	リッジレーサー2	ナムコ	624
16位	レイブレーサー	ナムコ	517
17位	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	513
18位	ダライアス外伝	タイトー	501
19位	ツインビーヤッホー！	コナミ	445
20位	バーチャストライカー	セガ	449
21位	首領蜂	アトラス	442
22位	ぷよぷよ通	セガ／コンパイル	413
23位	パズルボブル2	タイトー	402
24位	デイトナUSA	セガ	395
25位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	351
26位	エースドライバー	ナムコ	328
27位	バーチャファイター	セガ	324
28位	サッカースーパースターズ	コナミ	307
29位	ガンバレット	タイトー	291
30位	天外魔境真伝	ハドソン	272
31位	バイパーフェイズワン	セイブ開発	254
32位	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン	247
33位	マッハブレイカーズ	ナムコ	241
34位	バーチャファイター2.1	セガ	225
35位	ステークスウィナー	ザウルス	222
36位	サイバーボッツ	カプコン	221
37位	バーチャコップ	セガ	210
38位	ギャラクシーファイト	サンソフト	203
39位	ソニックウイングス3	ビデオシステム	172
同位	ウルトラ警備隊	バンプレスト	172
41位	クイズ殿様の野望2	カプコン	164
42位	マジカルドロップ	データイースト	158
43位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	141
44位	アウトフォクシーズ	ナムコ	138
45位	ナムコクラシックコレクションvol.1	ナムコ	136
46位	対戦ぱずるだま	コナミ	130
47位	スラムダンク スーパースラムス	コナミ	128
48位	ガンバード	彩京	125
49位	ヴァンパイア	カプコン	124
50位	雷電DX	セイブ開発	121

ゲーメスト大賞 第8回

1～3位、大賞史上空前の大接戦！ 豊作実る94年 [格闘ゲームブームに押し寄せる、新たな波の予感 シューティングも復調の兆し]

ストリートファイターIIから始まった対戦格闘ゲームは人気が安定して続くなか、大賞を受賞した「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」をはじめ「ヴァンパイア」や「バーチャファイター」といった上位3作品が、どれものちにヒット作となる続編を生み出すことになる。1作品めであることは非常に興味深い。

そして、この数年に渡って大賞部門の上位を独占してきた対戦格闘ゲームの牙城を、5位の「レイフォース」が切り崩すことに成功している。近年、ゲームは対戦格闘じゃないと売れない、と囁かれてきたなか、アーケードゲームでは老舗のジャンルともいえるシューティングの反撃が始まったのである。

事実、「レイフォース」以下の2作品もシューティングゲームが受賞しており、シューティングの巻き返しが本物であることを物語っている。また、このシューティングを見直してみると、この年はおもしろい結果が出ていることが分る。ベストシューティング部門ではダブルスコアに近い票差で「極上パロディウス」が「レイフォース」を下しているのに対し、総合部門ともいえるゲーメスト大賞部門では「レイフォース」が「極上パロディウス」を僅差ながらも上回っているのである。この差を筆者は確固たる世界観が生み出す背景の差と受け取っているのだが、どうだろうか。

近年はゲームの本質である、おもしろいかどうかといった観点はもとよりその作品が背景に持っている、統一された世界観をゲームのなかで大きくクローズアップできた作品が支持を得る傾向にあるようだ。これは格闘ゲームやシューティングといった、特定ジャンルに限らず全般的な傾向として、の話である。こうしてみると、前年度の大賞受賞作品である「サムライスピリッツ」もしかり、といえよう。

また、この年に入ってますます勢力を増してきたのがポリゴンゲームの存在である。一時はシューティングやシミュレーター、ドライブ物といった無機物の表現が限界だった3Dポリゴン。しかしセガの「バーチャファイター」に至って、ついに人間の動きを違和感なく表現できるようになったことは、まさに革命と呼ぶのがふさわしい。発売当初からあらゆる意味で話題を呼んでいた「バーチャファイター」は、はっきり言ってしまうと「キャラがカクカクしてる」などの言葉に代表される見かけの悪さによって、ゲームとしての正当な評価を下せた人は少なかった。

しかし実際にプレイした者でないと分からない、従来の2D格闘ゲームでは到底味わえなかった技の爽快感や、一言や二言では絶対に語ることのできない駆け引きの奥深さが、時の経過と共にプレイヤーの数を爆発的に増やしていくことになる。

実際、この回の投票締め切り後半は「バーチャファイター」が急激な票の伸びを示していた。これは時間をかけてこのゲームが浸透していったことを、リアルタイムで実感するような出来事であった。もし、投票の締め切りがあと15～20日遅ければ、結果は違ったものになっていたかもしれない。

そして、このムーブメントは翌年に発売された「バ

ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	179
2位	ヴァンパイア	カプコン	174
3位	バーチャファイター	セガ	154
4位	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	103
5位	レイフォース	タイトー	46
6位	極上パロディウス	コナミ	42
7位	ダライアス外伝	タイトー	24
8位	デイトナUSA	セガ	17
9位	豪血寺一族2	アトラス	14
10位	リッジレーサー	ナムコ	10

ゲーメスト大賞特別賞
- セガ・エンタープライゼス
- ナムコ

編集部特別賞

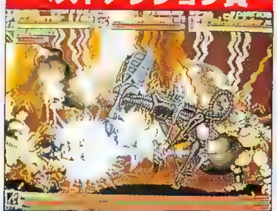
スーパーストリートファイターIIX	カプコン
バーチャファイター	セガ
レイフォース	タイトー
ダライアス外伝	タイトー
リッジレーサー	ナムコ
ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム	カプコン

ゲーメスト大賞



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ベストアクション賞



エイリアンVSプレデター

ベストシューティング賞



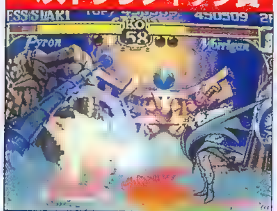
極上パロディウス

ベスト対戦格闘賞



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ベストグラフィック賞



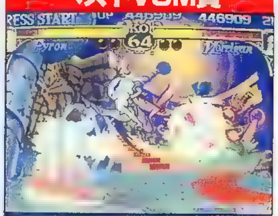
ヴァンパイア

ベスト演出賞



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ベストVGM賞



ヴァンパイア

ベストキャラクター賞

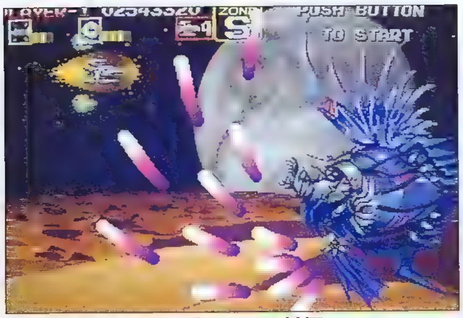
順位	キャラクター名	タイトル
1位	こいつ	極上パロディウス
2位	モリガン	ヴァンパイア
3位	麻宮アテナ	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
4位	草薙京	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
5位	フェリシア	ヴァンパイア
6位	花小路クララ	豪血寺一族2
7位	ユリ・サカザキ	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
8位	キング	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
9位	サスカッチ	ヴァンパイア
10位	不知火 舞	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
11位	タロー	ヴァンパイア
同位	ギース・ハワード	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
13位	アナカリス	ヴァンパイア
同位	マリオン	ガンバード
15位	ザベル・ザ・ロック	ヴァンパイア
16位	椎拳崇	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
17位	ハイデルン	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
18位	溝口誠	ファイターズヒストリーダイナマイト
19位	ラルフ	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94
20位	デミトリ	ヴァンパイア

好きなメーカー賞

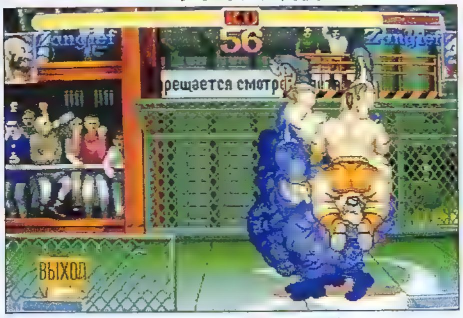
順位	メーカー	得点
1位	SNK	345
2位	カプコン	161
3位	セガ	93
4位	タイトー	65
5位	コナミ	54
6位	ナムコ	42
7位	東亜プラン	33
8位	ADK	21
9位	アトラス	16
10位	彩京	14
11位	データイースト	13
12位	アイレム	6
13位	セタ	4

ーチャファイター２」でついにブレイク、社会現象まで起こす大ヒットに繋がっていくのである。

いまや３Ｄポリゴン格闘ゲームは２Ｄとどちらのほうが優れているか、などという論議をするのが愚かなほど対等に並び評される存在となった。この年の「バーチャファイター」は、３Ｄポリゴン格闘ゲームが現在のようなポジションを築くため、その礎となった偉大なゲームということができるだろう。



ダライアス外伝



スーパーストリートファイターIIX

ベスト対戦格闘賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	243
2位	ヴァンパイア	カプコン	213
3位	バーチャファイター	セガ	163
4位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	138
5位	豪血寺一族2	アトラス	30
6位	龍虎の拳2	SNK	21
7位	ワールドヒーローズ2JET	ADK	15
8位	痛快GANGAN行進曲	ADK	13
9位	大江戸ファイト	カネコ	10
10位	スーパーマッスルボマー	カプコン	5

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	113
2位	豪血寺一族2	アトラス	106
3位	ヴァンパイア	カプコン	85
4位	レイフォース	タイトー	81
5位	龍虎の拳2	SNK	56
6位	極上パロディウス	コナミ	44
7位	ダライアス外伝	タイトー	41
8位	エイリアンVSプレデター	カプコン	35
9位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	31
10位	大江戸ファイト	カネコ	22

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	エイリアンVSプレデター	カプコン	194
2位	デイトナUSA	セガ	100
3位	ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム	カプコン	94
4位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	71
5位	対戦ぱずるだま	コナミ	67
6位	リッジレーサー2	ナムコ	57
7位	リッジレーサー	ナムコ	46
8位	トップハンター	SNK	30
同位	フライングパワーディスク	データイースト	30
10位	イチダントアール	セガ	23

最多☆獲得賞

順位	店名	地域	本年度	過去累積
1位	扇ヶ丘レジャーセンター	石川	78	121
2位	GAME' S Will	京都	71	191
3位	プレイシティNASA杉本町店	大阪	62	239
4位	ハイテクセガ高崎	群馬	52	297
5位	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	東京	37	342
6位	プレイランドスカイシアター	埼玉	36	197
7位	タイトーイン002スタジアム	大阪	36	253
8位	ゲームコーナーフジ	東京	34	69
9位	アイリン夢空間	岐阜	33	65
10位	在原ゲームコーナー	東京	32	373
11位	タウンスポットプレイランド	大阪	31	122
12位	ゲームセンターコパⅢ	神奈川	30	157
13位	ゲームプラザ	熊本	24	199
14位	キャッスル&YOU*2	東京	19	372
15位	モンキーハウス本館	福岡	19	193
16位	ゲームスポットアテナ2店合同	東京	18	38
17位	ハイテクセガ神戸&BEGIN	兵庫	14	35
18位	チャレンジバンバン	愛媛	14	82
19位	池袋プレイランドラスベガス	東京	14	89
20位	サブカルチュア	福岡	13	107
21位	プレイシティキャロット巣鴨	東京	12	130
22位	ガリバー熊谷店	埼玉	11	32
23位	ハイテクセガ大船	神奈川	10	20
24位	チャレンジャー関大前	大阪	10	69
25位	ハワイトハウス箱崎店	福岡	10	44
26位	JOYCOM' S	福島	9	43

集計期間：1994年3月号から1995年1・30号

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	9949
2位	バーチャファイター	セガ	5933
3位	餓狼伝説スペシャル	SNK	5177
4位	極上パロディウス	コナミ	4628
5位	ヴァンパイア	カプコン	4494
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	3880
7位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3341
8位	龍虎の拳2	SNK	2546
9位	ぷよぷよ	セガ／コンパイル	2386
10位	デイトナUSA	セガ	2371

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	極上パロディウス	コナミ	263
2位	レイフォース	タイトー	148
3位	ダライアス外伝	タイトー	85
4位	ガンバード	彩京	74
5位	ソニックウイングス2	ビデオシステム	67
6位	BATSUGUN	東亜プラン	61
7位	雷電DX	セイブ開発	29
8位	ウイングウォー	セガ	22
9位	疾風魔法大作戦	ライジング	20
10位	バーチャコップ	セガ	16

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ヴァンパイア	カプコン	251
2位	ダライアス外伝	タイトー	87
3位	デイトナUSA	セガ	83
4位	リッジレーサー	ナムコ	63
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	61
6位	バーチャファイター	セガ	60
7位	アタック・オブ・ゾルギア	ナムコ	42
8位	レイフォース	タイトー	41
9位	リッジレーサー2	ナムコ	38
10位	龍虎の拳2	SNK	19

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ヴァンパイア	カプコン	111
2位	豪血寺一族2	アトラス	105
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	74
4位	ダライアス外伝	タイトー	73
5位	レイフォース	タイトー	73
6位	極上パロディウス	コナミ	71
7位	デイトナUSA	セガ	67
8位	リッジレーサー	ナムコ	49
9位	究極戦隊ダダンダーン	コナミ	47
10位	龍虎の拳2	SNK	40

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	10447
2位	バーチャファイター	セガ	6226
3位	餓狼伝説スペシャル	SNK	5132.5
4位	ヴァンパイア	カプコン	4516.5
5位	極上パロディウス	コナミ	4083
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	3852
7位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3477
8位	リッジレーサー	ナムコ	2582
9位	デイトナUSA	セガ	2515.5
10位	ぷよぷよ	セガ／コンパイル	2475
11位	龍虎の拳2	SNK	2434.5
12位	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	2157
13位	エイリアンVSプレデター	カプコン	2037
14位	リッジレーサー2	ナムコ	1821
15位	ワールドヒーローズ2JET	SNK/ADK	1749.5
16位	対戦ぱずるだま	コナミ	1665.5
17位	サムライスピリッツ	SNK	1652.5
18位	スラムダンク	コナミ	1531.5
19位	ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム	カプコン	1043
20位	雷電Ⅱ	セイブ開発	1042.5

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	10945
2位	バーチャファイター	セガ	6519
3位	餓狼伝説スペシャル	SNK	5088
4位	ヴァンパイア	カプコン	4539
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	3824
6位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	3613
7位	極上パロディウス	コナミ	3538
8位	リッジレーサー	ナムコ	3996
9位	デイトナUSA	セガ	2660
10位	ぷよぷよ	セガ／コンパイル	2564

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

第7回 ゲーメスト大賞

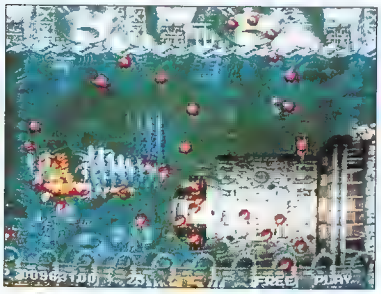
ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	サムライスピリッツ	SNK	324
2位	餓狼伝説スペシャル	SNK	248
3位	スーパーストリートファイターII	カプコン	106
同位	餓狼伝説2	SNK	92
5位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	35
6位	ストリートファイターIIダッシュターボ	カプコン	33
7位	ワールドヒーローズ2	SNK/ADK	32
8位	アウトランナーズ	セガ	16
9位	ガイアポリス	コナミ	13
10位	天地を喰らうII	カプコン	9

ゲーメスト大賞特別賞
ストリートファイターIIダッシュターボ　カプコン

編集部特別賞

海底大戦争	アイレム
アウトランナーズ	セガ
ガイアポリス	コナミ
コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ
天地を喰らうII	カプコン
魔法大作戦	ライジング
ワールドヒーローズ2	SNK／ADK



海底大戦争

対戦格闘戦国時代へ突入！この年からキャラクター性も重要視され始める

'93年度は3年ぶりにカプコンが王座を譲り、SNKのサムライスピリッツがゲーメスト大賞を受賞。

この年は質の高い個性的な対戦格闘ゲームが続々登場し、タイトル数も一気に増えたため、新たにベスト対戦格闘賞という部門が設定されたほど。そんな混戦模様の中、一位を勝ち取ったサムライスピリッツは、侍や忍者、騎士などの登場する一風変わった剣撃対戦格闘で、ジリジリした立ち合いの面白さが非常によく表現されていた。一瞬のスキがまさに命取りとなる緊張感は他のゲームにはないものだ。また、独特の世界観やキャラクターも魅力的で、対戦マニア以外の層も引き込む要因となった。

サムライ以外にも、SNKの餓狼伝説2、餓狼伝説スペシャルがともに高い人気を得た。

この年のベストキャラクターもほぼSNKの独壇場で、ナコルル、不知火舞、ギースを筆頭に、ベスト10中7キャラがSNK作品が占めることになった。この年以降、対戦格闘ゲームならずとも「キャラクター性」がより重視されていくことになる。

カプコンはストIIダッシュターボ、スーパーストリートファイターIIを発売。投票結果はダッシュターボが6位、スパIIが3位だが、この年最もインカムを稼いだ機種はダッシュターボである。高速化した対戦はより緊張感のあるスピーディなものになり、以後の対戦格闘ゲームに大きな影響を与えている。ただこの年あたりから、対戦マニアと一般層の差別化が計られていったことも確かである。

シューティング部門では、1位戦国エース（彩京）、2位魔法大作戦（ライジング）と、新メーカーの健闘が目立った。

戦国エースはソニックウィングスタイプの、サクサク遊べる歯切れのいい縦シュー。テンポのいい展開と派手な演出に個性的なキャラクター。この独特のシステムは以後ガンバードやストライカーズ1945などの、彩京シューティングに継承されていく。

魔法大作戦は細かい演出の効いた完成度の高い縦シューだ。戦国エースにもいえることだが、1周目の難度はそれほど高くなく、マニア向けの2周目が用意されている。これはより多くのプレイヤーを引き込む重要な要素となったろう。

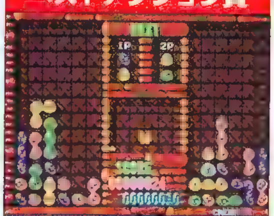
他にもマクロスII（バンプレスト）、海底大戦争（アイレム）、V・V（東亜プラン）、F／A（ナムコ）、ビューポイント（ピスコ）など、個性的なシューティ

ゲーメスト大賞



サムライスピリッツ

ベストアクション賞



ぷよぷよ

ベストシューティング賞



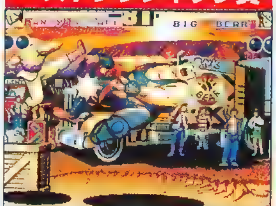
戦国エース

ベスト対戦格闘賞



サムライスピリッツ

ベストグラフィック賞



餓狼伝説スペシャル

ベスト演出賞



サムライスピリッツ

ベストVGM賞



サムライスピリッツ

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	ナコルル	サムライスピリッツ
2位	不知火　舞	餓狼伝説2
3位	ギース・ハワード	餓狼伝説スペシャル
4位	テリー・ボガード	餓狼伝説2
5位	キャミィ	スーパーストリートファイターⅡ
6位	覇王丸	サムライスピリッツ
7位	春麗	スーパーストリートファイターⅡ
8位	柳生十兵衛	サムライスピリッツ
9位	キム・カッファン	餓狼伝説2
10位	ぷよぷよ	ぷよぷよ
11位	橘右京	サムライスピリッツ
同位	ガルフォード	サムライスピリッツ
同位	パピー	サムライスピリッツ
14位	リョウコ	ワールドヒーローズ2
15位	ジャンヌ	ワールドヒーローズ2
16位	シャルロット	サムライスピリッツ
同位	ダック・キング	餓狼伝説スペシャル
18位	黒子	サムライスピリッツ
19位	ヒヨコ&Pちゃん	餓狼伝説スペシャル
同位	リュウ	スーパーストリートファイターⅡ
同位	カーバンクル	ぷよぷよ

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	SNK	533
2位	カプコン	118
3位	ナムコ	66
4位	セガ	59
5位	コナミ	56
6位	データイースト	49
7位	ADK	30
8位	アイレム	18
同位	タイトー	18
10位	彩京	14
11位	東亜プラン	11
12位	ライジング	6
13位	ミッチェル	4
14位	コンパイル	4
15位	バンプレスト	3

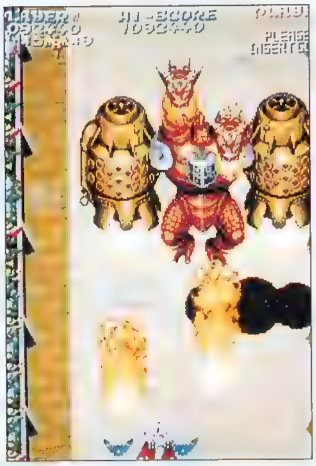
ングが出ている。

アクションでは対戦型のパズルゲーム、ぷよぷよ（コンパイル／セガ）が大ヒット。かわいいキャラとは裏腹にゲーム内容は奥が深く、女性客からマニアまで、多くの層に高い人気があった。後に対戦型パズルゲームの繁栄する原点となった作品である。

ガイアポリス（コナミ）や天地を喰らうⅡ（カプコン）、タントアール（セガ）などもヒットした。

この年は２Ｄ格闘ゲーム、テーブルゲームのいわば全盛期。セガ、ナムコを中心に展開される、３Ｄゲームや大型筐体時代前夜である。

魔法大作戦



ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	218
2位	天地を喰らうⅡ	カプコン	168
3位	ニューマンアスレチックス	ナムコ	92
4位	ガイアポリス	コナミ	68
5位	アウトランナーズ	セガ	60
6位	バニッシャー	カプコン	50
7位	タントアール	セガ	28
8位	ぐっすんおよよ	アイレム	22
9位	ゴールデンアックスデスアダーの復讐	セガ	21
10位	キャディラックス	カプコン	19

ベスト対戦格闘賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	サムライスピリッツ	SNK	342
2位	餓狼伝説スペシャル	SNK	268
3位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	145
4位	餓狼伝説2	SNK	67
5位	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン	51
6位	ワールドヒーローズ2	SNK／ADK	50
7位	ダークエッジ	セガ	21
8位	ファイターズヒストリー	データイースト	15
9位	ナックルヘッズ	ナムコ	9
10位	マッスルボマー	カプコン	7

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	サムライスピリッツ	SNK	369
2位	餓狼伝説スペシャル	SNK	180
3位	ガイアポリス	コナミ	45
4位	ザ・グレートラグタイムショー	データイースト	36
5位	餓狼伝説2	SNK	26
6位	天地を喰らうⅡ	カプコン	25
7位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	23
8位	ワールドヒーローズ2	ADK	22
9位	ダークエッジ	セガ	21
10位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	18
同位	ゴールデンアックスデスアダーの復習	セガ	18

ベストアルバム賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	サムライスピリッツ	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	135
2位	餓狼伝説2	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	80
3位	ワールドヒーローズ2	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	39
4位	龍虎の拳	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	28
5位	熱唱!!ストリートファイターⅡ	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	27
6位	Walkure story for ORCHESTRA	ビクター	24
7位	餓狼伝説イメージアルバム	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	23
8位	ナムコサウンドエクスプレスVOL.7	ビクター	22
9位	ナイトストライカー・コンプリートアルバム	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	17
10位	コナミ・アミューズメントサウンズ'93・夏	キングレコード/コナミレーベル	15

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン	8609
2位	餓狼伝説2	SNK	5116
3位	天地を喰らうⅡ	カプコン	4008
4位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	3428
5位	サムライスピリッツ	SNK	2860
6位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	2611
7位	ワールドヒーローズ2	ADK	2599
8位	餓狼伝説スペシャル	SNK	1554
9位	バーチャレーシング	セガ	1467
10位	龍虎の拳	SNK	1333

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン	9140
2位	餓狼伝説2	SNK	3618
3位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	3443
4位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	3320
5位	天地を喰らうⅡ	カプコン	3046
6位	サムライスピリッツ	SNK	2808
7位	ワールドヒーローズ2	ADK	2318
8位	バーチャレーシング	セガ	2028
9位	ストリートファイターⅡ	カプコン	1692
10位	龍虎の拳	SNK	1588

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	戦国エース	彩京	358
2位	魔法大作戦	ライジング	129
3位	超時空要塞マクロスⅡ	バンプレスト	59
4位	V・V	東亜プラン	58
5位	R-TYPE LEO	アイレム	49
6位	F/A	ナムコ	39
7位	海底大戦争	アイレム	37
8位	ビューポイント	サミー工業	34
9位	ザ・グレイトラグタイムショー	データイースト	29
同位	ドギューン!!	東亜プラン	29

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	餓狼伝説スペシャル	SNK	159
2位	サムライスピリッツ	SNK	134
3位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	114
4位	ダークエッジ	セガ	80
5位	アウトランナーズ	セガ	75
6位	海底大戦争	アイレム	63
7位	ビューポイント	サミー工業	51
8位	ガイアポリス	コナミ	33
9位	エアーコンバット	セガ	26
10位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	17

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	サムライスピリッツ	SNK	299
2位	餓狼伝説スペシャル	SNK	134
3位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	120
4位	アウトランナーズ	セガ	82
5位	餓狼伝説2	SNK	34
6位	ワールドヒーローズ2	ADK	33
7位	ガイアポリス	コナミ	30
8位	F/A	ナムコ	29
9位	ぷよぷよ	コンパイル/セガ	27
10位	グリットシーカー	タイトー	22

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン	8874
2位	餓狼伝説2	SNK	4367
3位	天地を喰らうⅡ	カプコン	3527
4位	ぷよぷよ	セガ/コンパイル	3435
5位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	2966
6位	サムライスピリッツ	SNK	2834
7位	ワールドヒーローズ2	ADK	2459
8位	バーチャレーシング	セガ	1748
9位	餓狼伝説スペシャル	SNK	1476
10位	龍虎の拳	SNK	1461
11位	アウトランナーズ	セガ	1671
12位	ストリートファイターⅡ	カプコン	1365
13位	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	1270
14位	戦国エース	彩京	1155
15位	ファイターズヒストリー	データイースト	1059
16位	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	995
17位	マッスルボマー	カプコン	925
18位	ファイナルラップ3	ナムコ	896
19位	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	759
20位	タントアール	セガ	662
21位	ゴールデンアックスデスアダーの復讐	セガ	644
22位	R-TYPE LEO	アイレム	627
23位	魔法大作戦	ライジング	602
24位	カプコンワールド2	カプコン	550
25位	エメラルディア	ナムコ	491
26位	ハットトリックヒーロー '93	タイトー	487
27位	プレミアムサッカー	コナミ	459
28位	ニューマンアスレチックス	ナムコ	435
29位	マーシャルチャンピオン	コナミ	419
30位	V-V	東亜プラン	407
31位	ソニックウイングス	ビデオシステム	402
32位	キャディラックス	カプコン	393
33位	F/A	ナムコ	364
34位	ドギューン	東亜プラン	356
35位	超時空要塞マクロスⅡ	バンプレスト	349
36位	クイズ学問のススメ	コナミ	320
37位	超時空要塞マクロス	バンプレスト	319
38位	ガイアポリス	コナミ	311
39位	ナックルヘッズ	ナムコ	292
40位	ワールドヒーローズ	SNK/アルファ電子	289
41位	スーパー上海	HOT-B	288
42位	海底大戦争	アイレム	283
43位	スズカ8アワーズ	ナムコ	271
44位	機動戦士ガンダム	バンプレスト	269
45位	バニッシャー	カプコン	266
46位	達人王	東亜プラン	265
47位	ボンバーマンワールド	アイレム	260
48位	SDガンダムネオバトリング	バンプレスト	258
49位	ぐっすんおよよ	アイレム	242
50位	スーパーワールドスタジアム' 92	ナムコ	220

第6回 ゲーメスト大賞

対戦ブーム本格化！

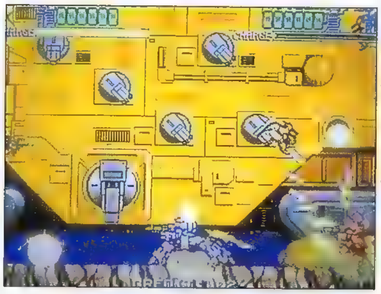
ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターIIダッシュ	カプコン	389
2位	ウルフファング	データイースト	60
3位	アンダーカバーコップス	アイレム	50
同位	ゼクセクス	コナミ	50
5位	龍虎の拳	SNK	47
6位	メタルブラック	タイトー	43
7位	キャプテンコマンドー	カプコン	34
8位	ソニックウイングス	ビデオシステム	25
9位	ワールドヒーローズ	SNK/アルファ電子	22
10位	餓狼伝説	SNK	19

ゲーメスト大賞特別賞
　パンプレスト（UFOキャッチャー）
　V.R.構想

編集部特別賞

アンダーカバーコップス	アイレム
メタルブラック	タイトー
ワールドヒーローズ	アルファ電子
キャプテンコマンドー	カプコン


ウルフファング

92年度はストIIの影響を受け、対戦格闘ブームが本格化した年。その中でゲーメスト大賞を勝ち取ったのは、カプコンの大ヒット作であるストIIのバージョンアップ版、ストリートファイターIIダッシュである。

ストIIダッシュはストIIの四天王と呼ばれた４人のボスが使用可能になり、同キャラ対戦ができるように改良されたもの。ストIIにいた８キャラクターについても追加技があったり、性能が変わっていたりと、対戦ゲームとしてのバランスを取るための調整がなされている。

ストIIダッシュ増刊の中で、開発者のＮＩＮ氏は「同じゲームを再調整できるなんて、ゲームデザイナーにとってはまさに夢のようなことです」と述べている。しかしこれは当時、多くのストIIファンが望んでいたことであり、ある意味プレイヤーの熱望が「夢」のようなことを実現させてしまったのだ。

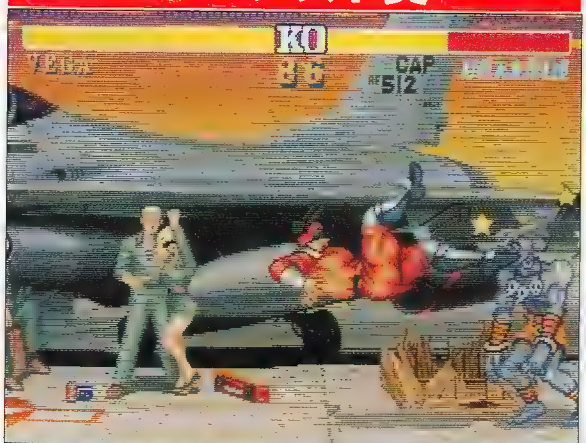
ストIIで対戦が盛んに行われるようになったのは、発売から半年以上経ってのこと。それが一気に爆発し、実際に対戦ゲームがゲームセンターの中核になったのが、このストIIダッシュからである。

この年の他の作品を見てみると、対戦格闘ゲームが増えていることがわかる。ＳＮＫはネオジオで餓狼伝説、龍虎の拳を、ＡＤＫも同じくネオジオでワールドヒーローズを発売して話題を呼んだ。特に龍虎の拳は、一撃必殺の「超必殺技」を初めて取り入れた作品である。これらの作品が大ヒットするのは続編ものからであるが、ストIIダッシュの独壇場とはいえ、対戦格闘ゲームの黎明期を支えたゲームとしての功績は大きい。

シューティングではソニックウィングス（ビデオシステム）がベストシューティング賞を獲得。各ステージが短く、テキパキとゲームは進んでいく。初プレイでも中盤まで行ける適度な難度は、プレイ時間自体は短くとも、納得感・充実感を与えてくれる。自機を８機体から選べるのも遊び方の幅を広くしている。一見無個性な、堅実な作りの縦シューに感じられるが、ソニックウィングスにはいかに多くの人に遊んでもらうか、そして飽きさせないかという工夫が凝縮されている。マニア向けのものが多かったショット＋ボンバーの縦シュー界に、突然変異的に登場した、独自性の高い縦シューである。

他にはソニックウィングスの対極に位置する、マニア向けの達人王（東亜プラン）、演出効果を重視した

ゲーメスト賞


ストリートファイターIIダッシュ

ベストアクション賞


ストリートファイターIIダッシュ

ベスト演出賞


龍虎の拳

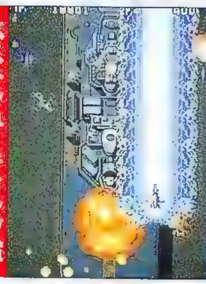
ベストVGM賞


ゼクセクス

ベストグラフィック賞


ゼクセクス

ベストシューティング賞


ソニックウイングス

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	ローザ	アンダーカバーコップス
2位	リュウ	ストリートファイターⅡダッシュ
3位	春麗	ストリートファイターⅡダッシュ
4位	ジャンヌ	ワールドヒーローズ
同位	フリント	ゼクセクス
6位	真尾まお	ソニックウイングス
7位	キング	龍虎の拳
8位	ラスプーチン	ワールドヒーローズ
9位	ロバート・ガルシア	龍虎の拳
10位	キャプテン	キャプテンコマンドー
11位	装甲機兵	ウルフファング
12位	メル	プリルラ
13位	テリー	餓狼伝説
14位	ジェネティー	キャプテンコマンドー
15位	ケン	ストリートファイターⅡダッシュ
16位	バルログ	ストリートファイターⅡダッシュ
17位	はさみまん	アンダーカバーコップス
18位	ベガ	ストリートファイターⅡダッシュ
19位	イレーネ	ゼクセクス
20位	王子	ゼクセクス

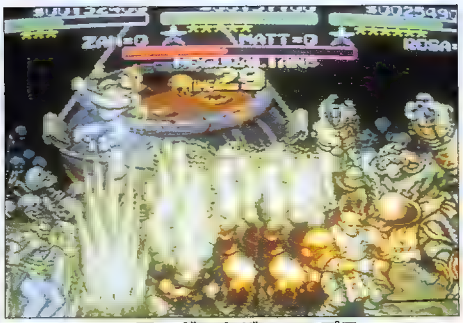
好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	カプコン	312
2位	データイースト	126
3位	SNK	104
4位	コナミ	94
5位	ナムコ	90
6位	タイトー	77
7位	アイレム	43
同位	セガ	43
9位	アルファ電子	28
10位	東亜プラン	22
11位	UPL	19
12位	ビデオシステム	15
13位	バンプレスト	8

ゼクセクス（コナミ）、メタルブラック（タイトー）などが発売された。

アクション部門ではアンダーカバーコップス（アイレム）やキャプテンコマンドー（カプコン）など、じっくり遊べる秀作が出ている。また大型筐体の先駆者セガは、フルポリゴンのレースゲーム、バーチャレーシングを発売。

この年は新時代を担うような、新機軸のゲームこそでなかったが、様々なジャンルで完成度の高い粒揃いのゲームが発売され、質・量ともに充実した1年であったといえる。



アンダーカバーコップス

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	237
2位	アンダーカバーコップス	アイレム	147
3位	キャプテンコマンドー	カプコン	112
4位	龍虎の拳	SNK	85
5位	ウルフファング	データイースト	54
6位	ワールドヒーローズ	SNK/アルファ電子	47
7位	餓狼伝説	SNK	30
8位	バーチャレーシング	セガ	23
9位	プリルラ	タイトー	21
10位	ウォーリアーブレード	タイトー	17

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	龍虎の拳	SNK	124
2位	メタルブラック	タイトー	106
3位	ウルフファング	データイースト	62
4位	アンダーカバーコップス	アイレム	51
5位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	45
6位	ゼクセクス	コナミ	41
7位	スティールガンナー2	ナムコ	38
8位	ダークシールⅡ	データイースト	33
9位	ワールドヒーローズ	アルファ電子	31
10位	バーチャレーシング	セガ	28
同位	プリルラ	タイトー	28

ベストアルバム賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターⅡ~イメージアルバム	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	133
2位	メタルブラック/タイトーZUNTATA	ビクター	78
3位	ゼクセクス	キングレコード/コナミレーベル	67
4位	ヌーベルヴァーグ　G.S.M.TAITO7	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	60
5位	キャプテンコマンドー G.S.M.CAPCOM5	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	59
6位	餓狼伝説/ラストリゾート	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	49
7位	ストリートファイターⅡ春麗飛翔伝説	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	43
同位	ナムコサウンドエクスプレスVOL.6	キングレコード/コナミレーベル	43
9位	ダライアス　G.S.M.1500名盤シリーズ	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	39
同位	ラッパ・デ・リック	ポーニーキャニオン/サイトロンレーベル	37

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡ	カプコン	9172
2位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	6598
3位	キャプテンコマンドー	カプコン	3175
4位	餓狼伝説	SNK	2150
5位	ファイナルラップ2	ナムコ	2008
6位	ナイツオブザラウンド	カプコン	1734
7位	ソニックウイングス	ビデオシステム	1729
8位	F-1グランプリ	ビデオシステム	1578
9位	WWWレッスルフェスト	テクノスジャパン	1380
10位	はちゃめちゃファイター	NMK	1292

最多☆獲得賞

順位	店名	地域	☆獲得数
1位	キャッスル&YOU*2	東京	264
2位	在原ゲームコーナー	東京	235
3位	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー	東京	216
4位	ビッグキャロット京都	京都	175
5位	ハイテクセガ高崎	群馬	161
6位	ゲームプラザ	熊本	146
7位	モンキーハウス本館	福岡	136
8位	イエローハット	愛知	131
9位	タイトーイン002スタジアム	大阪	91
10位	ゲームセンターUFO4店集計	東京	89
11位	プレイランドスカイシアター	埼玉	88
12位	キャノン最前線	愛知	80
13位	プレイシティNASA杉本町店	大阪	80
14位	ゲームセンターコバⅢ	神奈川	67
15位	プレイスポット・サン	神奈川	58
16位	ジャンボ&ABC	大阪	43
17位	HI-TECHSEGA金沢店	石川	42
18位	チャレンジャー関大前	大阪	42
19位	チャレンジバンバン	愛媛	40
20位	八千代プレイランドカーニバル	千葉	36
21位	タウンスポットプレイランド	大阪	34
22位	サブカルチュア	福岡	31
23位	アメニティスペースOZ	山口	26
24位	ゲームセンターピノキオ	兵庫	24
25位	ウィルトークタイトー大街道&空港店	愛媛	22
26位	遊ingポイントセオラ	滋賀	20

☆20個以上獲得店

集計期間：1987年6月号から1992年12月号

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ソニックウイングス	ビデオシステム	235
2位	ゼクセクス	コナミ	155
3位	メタルブラック	タイトー	97
同位	マクロス	バンプレスト	81
5位	達人王	東亜プラン	76
6位	バース	カプコン	56
7位	ウルフファング	データイースト	49
8位	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ	46
9位	ラストリゾート	SNK	41
10位	はちゃめちゃファイター	NMK	23

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ゼクセクス	コナミ	104
2位	バーチャレーシング	セガ	81
3位	龍虎の拳	SNK	49
同位	ソルバルウ	ナムコ	43
5位	メタルブラック	タイトー	41
6位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	26
7位	アンダーカバーコップス	アイレム	24
8位	プリルラ	タイトー	23
9位	アラビアンファイト	セガ	17
10位	ラストリゾート	SNK	11
同位	カプコンワールド2	カプコン	11

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ゼクセクス	コナミ	114
2位	メタルブラック	タイトー	88
3位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	83
同位	アンダーカバーコップス	アイレム	73
5位	龍虎の拳	SNK	70
6位	ギャラスティックストーム	タイトー	63
7位	ウルフファング	データイースト	61
8位	餓狼伝説	SNK	49
9位	達人王	東亜プラン	39
10位	キャプテンコマンドー	カプコン	37

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡ	カプコン	9169
2位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	6591
3位	キャプテンコマンドー	カプコン	3372
4位	餓狼伝説	SNK	2249
5位	ソニックウイングス	ビデオシステム	1870
6位	ナイツオブザラウンド	カプコン	1695
7位	ファイナルラップ2	ナムコ	1653
8位	F-1グランプリ	ビデオシステム	1528
9位	WWFレッスルフェスト	テクモ/テクノスジャパン	1291
10位	ゼクセクス	コナミ	1041
11位	達人王	東亜プラン	984
12位	ワールドヒーローズ	SNK/アルファ電子	960
13位	タンクフォース	ナムコ	930
14位	カプコンワールド2	カプコン	888
15位	アンダーカバーコップス	アイレム	868
16位	スターブレード	ナムコ	843
17位	コズモギャング・ザ・ビデオ	ナムコ	821
18位	はちゃめちゃファイター	NMK	798
19位	龍虎の拳	SNK	787
20位	ファイナルラップ3	ナムコ	767

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターⅡ	カプコン	9166
2位	ストリートファイターⅡダッシュ	カプコン	6584
3位	キャプテンコマンドー	カプコン	3569
4位	餓狼伝説	SNK	2347
5位	ソニックウイングス	ビデオシステム	2011
6位	ナイツオブザラウンド	カプコン	1656
7位	F-1グランプリ	ビデオシステム	1478
8位	ファイナルラップ2	ナムコ	1297
9位	ゼクセクス	コナミ	1229
10位	WWWレッスルフェスト	テクノスジャパン	1202

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

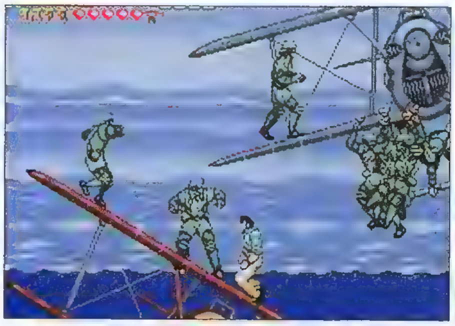
第5回 ゲーメスト大賞

ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターII	カプコン	722
2位	ドラゴンセイバー	ナムコ	45
3位	出たな!!ツインビー	コナミ	33
4位	スターブレード	ナムコ	30
5位	コットン	セガ／サクセス	14
6位	エドワードランディ	データイースト	12
7位	ガンフロンティア	タイトー	11
8位	デスブレイド	データイースト	10
9位	スティールガンナー	ナムコ	7
10位	U.S.ネイビー	カプコン	5
同位	ルースターズ	カプコン	5

編集部特別賞

ドラゴンセイヴァー	ナムコ
クラッチヒッター	セガ
ガンフロンティア	タイトー
デスブレイド	データイースト



エドワードランディ

ゲーム業界の大きなターニングポイント。ストIIの出現で対戦が主流に！

91年度はかのストリートファイターII（カプコン）が出た年である。

ストIIは87年のストリートファイターをベースに1から練り直した格闘ゲーム。世界各国を回り、多くのストリートファイターたちと闘っていく。1対1の格闘ゲームというのは過去にも何作か出ているが、ストIIはあまりにも衝撃的だった。その最たるものがキャラクターの動きである。6つのボタンが立ち、しゃがみ、相手との間合いによって様々な技に変化し、コマンドで出せる必殺技も多彩だ。各キャラは立ちポーズだけで多くのグラフィックパターンを持ち、キャラクターたちの息吹まで聞こえてきそうなリアルさだ。そして使えるキャラクターが8人とこれまでにない多さ。これまでの格闘ゲームに比べて圧倒的なボリュームを持って登場したストIIは全世界で会心のヒットを飛ばした。ゲーメスト大賞では全体の7割以上の得票数で堂々の1位に輝き、ベストアクション賞、ベストVGM賞、ベストアルバム賞、ベスト演出賞の4部門も制覇。好きなメーカー賞もナムコが遂にその座を明け渡し、以後数年に渡ってカプコンが君臨していくことになる。

ストIIの功績として一番大きいのが「人対人」の対戦要素をゲームセンターに持ち込んだことだ。見知らぬ人と対戦することは当時新鮮な感動と興奮があり、プレイヤー間の交流が深まったり、伝説的なプレイヤーが生まれたりした。

ストII発売から約1年で対戦台がほぼ全国に普及し、以後インカム、プレイヤー人気ともに高い対戦格闘ゲームがゲームセンターの主流になっていく。ストIIからゲームを始めた世代も多く、このゲームによってゲームセンターは活気づき、ゲーム業界は以前より一回りも二回りも規模の大きなものとなっていった。これはインベーダー以来の一大ムーヴメントだったといっても過言ではないだろう。

他のジャンルのゲームとしては、宇宙空間での闘いを描いたポリゴンシューティングのスターブレード、今でも熱狂的なファンの多いガンシューティング、スティールガンナー（ともにナムコ）などの人気が高かった。技術の進歩に伴う演出効果が強化され、それがゲームに生かされつつある年でもあった。

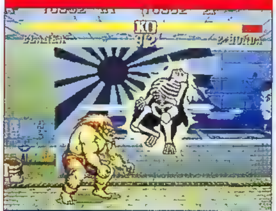
シューティングは出たな!!ツインビー（コナミ）を筆頭にドラゴンセイバー（ナムコ）、U．S．ネイビ

ゲーメスト大賞



ストリートファイターII

ベストアクション賞



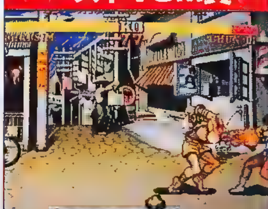
ストリートファイターII

ベストシューティング賞



出たな!!ツインビー

ベストVGM賞



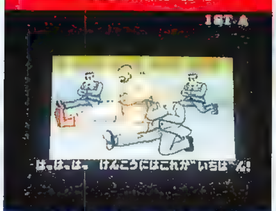
ストリートファイターII

ベストグラフィック賞



スターブレード

ベスト演出賞



ストリートファイターII

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	春麗	ストリートファイターII
2位	コットン	コットン
3位	リュウ	ストリートファイターII
4位	ガイル	ストリートファイターII
5位	ダルシム	ストリートファイターII
6位	ザンギエフ	ストリートファイターII
7位	ウインビー	出たな!! ツインビー
8位	エドモンド本田	ストリートファイターII
9位	ケン	ストリートファイターII
10位	ブランカ	ストリートファイターII
11位	シリア	ドラゴンセイバー
12位	ランディ	エドワードランディ
13位	ベガ	ストリートファイターII
同位	ルースターズ	ワンダー3
15位	メローラ	出たな!! ツインビー
16位	バルログ	ストリートファイターII
17位	ツインビー	ストリートファイターII
18位	シンディー	デスブレイド
19位	アーリア神	ドラゴンセイバー
同位	シンプソン一家	ザ・シンプソンズ

ー（カプコン）、コットン（サクセス／セガ）、ガンフロンティア（タイトー）、サンダークロスII（コナミ）といった作品が発売された。ヒットゲームは続編ものがほぼ半数を占め、革新的なアイデアはなかったが、安心して遊べる秀作が多かった。

アクションゲームではザ・キングオブドラゴンズ、異色の3in1ゲーム、ワンダー3のルースターズなど、やはりカプコンが強い。他社ではエドワードランディ、デスブレイド、サンダーゾーンと3本のヒット作を出したデータイーストが印象的だ。

ともあれこの年は業界全体のターニングポイントになっているのは明らかで、ストIIがこれ以降のゲームに与えた影響は計り知れない。



ドラゴンセイバー



デスブレイド

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターII	カプコン	527
2位	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	45
3位	エドワードランディ	データイースト	44
4位	ルースターズ	カプコン	43
5位	デスブレイド	データイースト	36
6位	クロスソード	SNK／アルファ電子	22
7位	ザ・シンプソンズ	コナミ	15
8位	剣豪	アイレム	13
9位	ウルトラマン	バンプレスト	12
同位	サンダーゾーン	データイースト	12

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターII	カプコン	180
2位	エドワードランディ	データイースト	124
3位	スターブレード	ナムコ	80
4位	コットン	セガ／サクセス	74
5位	ガンフロンティア	タイトー	66
6位	スティールガンナー	ナムコ	56
7位	ドラゴンセイバー	ナムコ	41
8位	ウルトラマン	バンプレスト	20
9位	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	20
10位	ルースターズ	カプコン	19

ベストアルバム賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターII	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	226
2位	ナムコサウンドエクスプレスVOL4	ビクター	200
3位	出たな!!ツインビー	キングレコード／コナミレーベル	84
4位	ダークシール	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	36
5位	コットン	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	33
6位	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	30
7位	ルナーク／ガンフロンティア	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	27
8位	短形波倶楽部	キングレコード／コナミレーベル	21
9位	"S.S.T.BANDライブ"	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	16
同位	ZUNTATA ライブ	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	16

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターII	カプコン	7286
2位	ファイナルファイト	カプコン	3852
3位	ファイナルラップ2	ナムコ	3565
4位	クイズ殿様の野望	カプコン	2183
5位	雷電	セイブ開発	2011
6位	スーパーモナコGP	セガ	1953
7位	クラッチヒッター	セガ	1861
8位	GPライダー	セガ	1529
9位	スーパーバレー '91	ビデオシステム	1508
10位	ドラゴンセイバー	ナムコ	1375

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターII	カプコン	7627
2位	ファイナルファイト	カプコン	4023
3位	ファイナルラップ2	ナムコ	2463
4位	ドラゴンセイバー	ナムコ	2212
5位	出たな!! ツインビー	コナミ	1949
6位	雷電	セイブ開発	1774
7位	クイズ殿様の野望	カプコン	1762
8位	クラッチヒッター	セガ	1423
9位	スーパーバレー '91	ビデオシステム	1378
10位	ワンダー3	カプコン	1192

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	カプコン	416
2位	ナムコ	177
3位	コナミ	128
4位	データイースト	72
5位	セガ	52
6位	タイトー	44
7位	UPL	16
同位	アイレム	15
9位	SNK	12
10位	東亜プラン	11

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	出たな!!ツインビー	コナミ	181
2位	ドラゴンセイバー	ナムコ	175
3位	U.S.ネイビー	カプコン	93
4位	コットン	セガ／サクセス	81
5位	ガンフロンティア	タイトー	75
6位	スターブレード	ナムコ	54
7位	チャリオット	カプコン	51
8位	サンダークロスII	コナミ	47
9位	ASO II	SNK	32
10位	スティールガンナー	ナムコ	31

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	スターブレード	ナムコ	197
2位	ストリートファイターII	カプコン	147
3位	ガンフロンティア	タイトー	83
4位	出たな!!ツインビー	コナミ	68
5位	ラッドモビール	セガ	55
6位	クロスブレイズ	アイレム	48
7位	ルースターズ	カプコン	46
8位	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	44
9位	ドラゴンセイバー	ナムコ	43
10位	チャリオット	カプコン	30

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストリートファイターII	カプコン	237
2位	ドラゴンセイバー	ナムコ	195
3位	出たな!!ツインビー	コナミ	125
4位	コットン	セガ／サクセス	34
5位	デスブレイド	データイースト	29
6位	サンダークロスII	コナミ	29
7位	スターブレード	ナムコ	25
8位	ガンフロンティア	タイトー	24
9位	エドワードランディ	データイースト	20
10位	ローリングサンダー2	ナムコ	19

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ストリートファイターII	カプコン	7456
2位	ファイナルファイト	カプコン	3937
3位	ファイナルラップ2	ナムコ	3014
4位	クイズ殿様の野望	カプコン	1972
5位	雷電	セイブ開発	1893
6位	ドラゴンセイバー	ナムコ	1794
7位	クラッチヒッター	セガ	1642
8位	出たな!!ツインビー	コナミ	1550
9位	スーパーバレー '91	ビデオシステム	1443
10位	スーパーモナコGP	セガ	1423
11位	GPライダー	セガ	1286
12位	U.S. ネイビー	カプコン	1096
13位	パンクショット	コナミ	1064
14位	コラムス	セガ	1060
15位	ワンダー3	カプコン	1045
16位	テトリス	セガ	968
17位	デスブレイド	データイースト	914
18位	クイズ三国志	カプコン	902
19位	ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	869
20位	ハットトリックヒーロー	タイトー	843
21位	パロディウスだ！	コナミ	791
22位	ラッドモビール	セガ	775
23位	ゴルフィングレイツ	コナミ	734
24位	SDガンダム	バンプレスト	707
25位	ギャルズパニック	カネコ	700
26位	ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー	875
27位	ウルトラマン	バンプレスト	673
28位	クライムファイターズ2	コナミ	661
29位	コラムスII	セガ	625
30位	マジックソード	カプコン	595
31位	スティールガンナー	ナムコ	549
32位	クイズ宿題忘れました！	セガ	436
33位	コットン	セガ／サクセス	429
34位	ガンフロンティア	タイトー	427
35位	ボンバーマン	アイレム	420
36位	パウンドフォーパウンド	アイレム	397
37位	NEO・GEO	SNK	387
38位	パイプドリーム	ビデオシステム	383
39位	ダブルドラゴン3	テクノスジャパン	382
40位	キングオブモンスターズ	SNK	381
41位	サンダードラゴン	テクモ／NMK	363
42位	スペースガン	タイトー	352
43位	WWFレッスルフェスト	テクモ/テクノスジャパン	334
44位	ルナーク	タイトー	327
45位	ゼクセクス	コナミ	324
同位	ヴィマナ	テクモ/東亜プラン	324
47位	サンダークロスII	コナミ	318
48位	D.D.クルー	セガ	315
49位	アウトラン	セガ	312
50位	スターブレード	ナムコ	309

第4回 ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ファイナルファイト	カプコン	343
2位	パロディウスだ！	コナミ	131
3位	グラディウスⅢ	コナミ	71
4位	マジックソード	カプコン	46
5位	マーベルランド	ナムコ	42
6位	コラムス	セガ	37
7位	キャメルトライ	タイトー	23
8位	雷電	セイブ開発	17
9位	G-LOC	セガ	15

ゲーメスト大賞特別賞

NEO・GEO	SNK
サイトロン	サイトロン・アンド・アート

編集部特別賞

マジックソード	カプコン
雷電	セイブ開発
R-TYPEⅡ	アイレム
コラムス	セガ

ハードの表現力が向上し、キャラクター性の高いアクションゲームが続々登場



キャメルトライ

90年度のゲーメスト大賞を飾った作品は、カプコンの格闘アクション、ファイナルファイト。この年全般の傾向としては、それまでゲームセンターの花形であったシューティングのシステムが大まかに分類・確立され、売れるシューティングのコンセプトが安定してきた感がある。

ベストシューティングはコナミのパロディウスだ！外殻こそグラディウスのシステムを踏襲しているが、完全オリジナル作品。文字通りグラディウスシリーズのパロディ版だが、このゲーム独特のユーモアセンスは、元ネタを知らなくても十分楽しめるもの。難度は過去のグラディウスシリーズより少し高めだが、オートパワーアップモードの存在やコミカルな雰囲気から、間口の広い初心者からマニアまで楽しめる作品となった。２位の雷電はショットにボンバーという単純明快なシステムを突き詰め、「避けて撃つ」爽快感を追求した縦シューの傑作。３位はコナミの本格シューティング、グラディウスⅢ。シリーズ中最高の難度でシューターの話題を独占。一般層に広くプレイされた作品ではないが、結晶ステージなどに代表される、後半面の盛り上がりには黒山の人だかりができた。

これらの作品は、シューティングとしての純度は極めて高く、どれも名作と呼ぶにふさわしいゲームである。未だに熱狂的なファンも多い。しかし、この年はプレイヤーの度肝を抜くような、新機軸のシューティングはほとんど出ていない。シューティングというジャンルは安定期に入り、悪くいえば保守的になりつつあった。

そんな中、活発な動きを見せたのがアクションである。ファイナルファイト以外にも、マジックソード（カプコン）、Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．（コナミ）、マーベルランド（ナムコ）といった意欲作がヒット。背景を回転させてボールをゴールへと導くキャメルトライ（タイトー）、今でも根強い人気を誇るパズル、コラムス（セガ）、クイズゲームのカプコンワールド（カプコン）等が出た年でもあった。

ファイナルファイトの特徴は、キャラが大きく、とにかくよく動くことだ。基本だが最も大事な部分である爽快感、操作感もよい。敵キャラの個性も明確に打ち出されており、さまざまな攻略法も編み出された。敵の動きやアイテムに絡む僅かのランダム要素もいい方向に働き、何度でもやろうという気にさせてくれる。こういった理由から、ファイナルファイトは爽快感抜群のアクションゲームとして中高生を中心に高い人気を得たのである。ベストキャラクター部門では、ファイナルファイトのキャラに多くの票が集り、ハガー、ガイで、１、２フィニッシュを達成している（コーディーは７位）。

ファンタジックな雰囲気のマジックソード、カダッシュ（タイトー）、ダークシール（データイースト）

ゲーメスト大賞



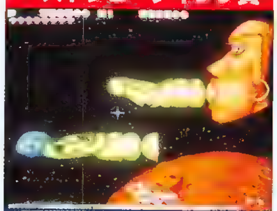
ファイナルファイト

ベストグラフィック賞



R-TYPEⅡ

ベストシューティング賞



パロディウスだ！

ベストアクション賞



ファイナルファイト

ベスト演出賞



パロディウスだ！

ベストVGM賞

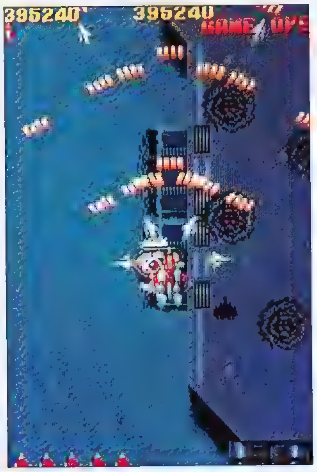


グラディウスⅢ

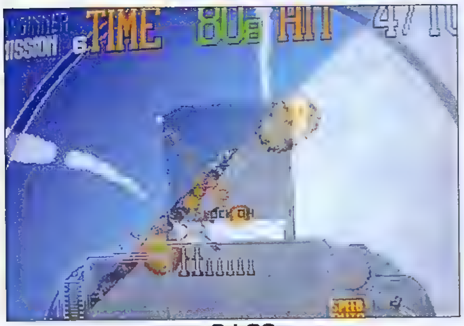
ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	マイク・ハガー	ファイナルファイト
2位	ガイ	ファイナルファイト
3位	ちちびんたリカ	パロディウスだ！
4位	パコ	マーベルランド
5位	ボナンザブラザーズ	ボナンザブラザーズ
6位	タコ	パロディウスだ！
7位	コーディー	ファイナルファイト
8位	マイケル	ムーンウォーカー
同位	雑君保プ	キャメルトライ
10位	ペンギン	パロディウスだ！
11位	天現寺ひろみ	バーニングフォース
12位	ブラちらねーちゃん	キャメルトライ
13位	ビックバイパー	グラディウスⅢ／その他
同位	魔法石	コラムス
15位	ミュータント・カメたち	T.M.N.T.
16位	田村源三	大工の源さん
17位	タフガイ	トリオ・ザ・パンチ
同位	ハニーみかよ	パロディウスだ！
19位	忍犬	シャドーダンサー
20位	フレイア・エディルネ（ウィザード）	ダークシール
同位	サーラ	マジックソード

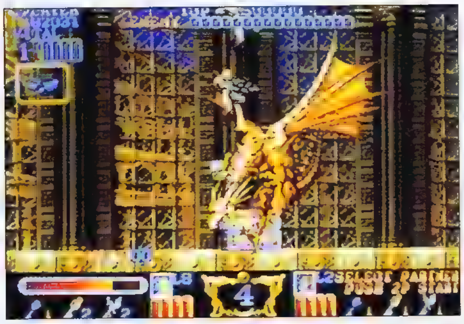
や、独特の世界観が印象的なボナンザブラザーズ、ムーンウォーカー（ともにセガ）も人気を博し、まさに90年度はアクションゲームの成熟期であったといえる。



雷電



G-LOC



マジックソード

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ファイナルファイト	カプコン	329
2位	マジックソード	カプコン	86
3位	マーベルランド	ナムコ	75
4位	キャメルトライ	タイトー	46
5位	コラムス	セガ	40
6位	T.M.N.T.	コナミ	40
7位	ボナンザブラザーズ	セガ	33
8位	ムーンウォーカー	セガ	23
同位	カダッシュ	タイトー	23
10位	ダークシール	データイースト	22

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	パロディウスだ！	コナミ	141
2位	ファイナルファイト	カプコン	137
3位	カダッシュ	タイトー	54
4位	トリオ・ザ・パンチ	データイースト	44
5位	ギガンテス	イーストテクノロジー	40
6位	マーベルランド	ナムコ	34
7位	ムーンウォーカー	セガ	33
8位	マジックソード	カプコン	32
9位	NAM-1975	SNK	29
10位	ボナンザブラザーズ	セガ	29

ベストアルバム賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ダライアスⅡ	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	249
2位	グラディウスⅢ	キングレコード／コナミレーベル	100
3位	パロディウスだ！	キングレコード／コナミレーベル	63
4位	ゲームミュージックベストオブザイヤー	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	55
5位	ファイナルファイト	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	47
6位	ファイナルラップ2	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	36
7位	ナムコサウンドエクスプレスVOL2	ビクター	33
8位	マーベルランド	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	31
9位	交響詩グラディウス	キングレコード／コナミレーベル	27
同位	エリア88	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	27

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ファイナルファイト	カプコン	6750
2位	テトリス	セガ	4907
3位	スーパーモナコGP	セガ	3754
4位	コラムス	セガ	2995
5位	パロディウスだ！	コナミ	1706
6位	雷電	セイブ開発	1331
7位	ブロックシード	セガ	1312
8位	ファイナルラップ	ナムコ	1288
9位	G-LOC	セガ	1258
10位	グラディウスⅢ	コナミ	1241

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ファイナルファイト	カプコン	6663
2位	テトリス	セガ	4612
3位	コラムス	セガ	3034
4位	グラディウスⅢ	コナミ	2749
5位	パロディウスだ！	コナミ	2511
6位	スーパーモナコGP	セガ	1813
7位	雷電	セイブ開発	1577
8位	マジックソード	カプコン	1312
9位	ブロックシード	セガ	1288
10位	カプコンワールド	カプコン	1258

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	ナムコ	264
2位	カプコン	225
3位	コナミ	144
4位	セガ	96
5位	タイトー	78
6位	データイースト	34
7位	アイレム	33
同位	東亜プラン	33
9位	ジャレコ	11
10位	カネコ	8
同位	セイブ開発	8

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	ファイナルファイト	カプコン	6707
2位	テトリス	セガ	4760
3位	コラムス	セガ	3015
4位	スーパーモナコGP	セガ	2784
5位	パロディウスだ！	コナミ	2109
6位	グラディウスⅢ	コナミ	1995
7位	雷電	セイブ開発	1454
8位	ブロックシード	セガ	1308
9位	マジックソード	カプコン	1197
10位	G-LOC	セガ	1110
11位	カプコンワールド	カプコン	1080
12位	スーパーフォーミュラ	ビデオシステム	1041
13位	ファイナルラップ2	ナムコ	1005
14位	ファイナルラップ	ナムコ	998
15位	ダライアスⅡ	タイトー	954
16位	ウイニングラン鈴鹿GP	ナムコ	861
17位	R-TYPEⅡ	アイレム	834
18位	マーベルランド	ナムコ	820
19位	T.M.N.T.	コナミ	784
20位	1941	カプコン	757
21位	トライゴン	コナミ	583
22位	WWFスーパースターズ	テクノスジャパン	579
23位	クォース	コナミ	576
24位	ハテナ？の大冒険	カプコン	573
25位	MVP	セガ	560
26位	ビーストバスターズ	SNK	536
27位	NEO・GEO	SNK	529
28位	ボナンザブラザーズ	セガ	522
29位	ワールドスタジアム'90	ナムコ	510
30位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	セガ	505
31位	ワールドカップ'90	テクモ	489
32位	カダッシュ	タイトー	485
33位	大工の源さん	アイレム	482
34位	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	447
35位	アウトラン	セガ	441
36位	ラインオブファイヤー	セガ	432
37位	デンジャラスシード	ナムコ	405
38位	クイズH.Q	タイトー	403
39位	S.C.I.	タイトー	401
40位	WGP	タイトー	400
41位	ワールドスタジアム'89	ナムコ	388
42位	キャメルトライ	タイトー	378
同位	バーニングフォース	ナムコ	378
44位	コンバットライブス	テクノスジャパン	361
45位	エアバスター	カネコ	352
46位	ムーンウォーカー	セガ	339
47位	ボンビングワールド	ミッチェル	338
48位	スノーブラザーズ	東亜プラン	336
49位	コラムスⅡ	セガ	324
50位	エアデュエル	アイレム	314

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	パロディウスだ！	コナミ	257
2位	雷電	セイブ開発	131
3位	グラディウスⅢ	コナミ	113
4位	エアバスター	カネコ	60
5位	1941	カプコン	42
6位	空牙	データイースト	40
7位	トライゴン	コナミ	37
8位	ギガンテス	イーストテクノロジー	31
同位	G-LOC	セガ	31
同位	鮫！鮫！鮫！	東亜プラン	31

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	R-TYPEⅡ	アイレム	91
2位	マジックソード	カプコン	86
3位	ボナンザブラザーズ	セガ	78
4位	グラディウスⅢ	コナミ	75
5位	G-LOC	セガ	67
6位	エアデュエル	アイレム	66
7位	パロディウスだ！	コナミ	59
8位	マーベルランド	ナムコ	51
9位	ファイナルファイト	カプコン	43
10位	ダークシール	データイースト	30

ベストVGM賞

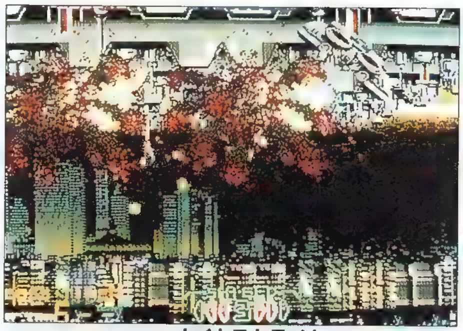
順位	タイトル	メーカー	得点
1位	グラディウスⅢ	コナミ	161
2位	パロディウスだ！	コナミ	155
3位	ムーンウォーカー	セガ	58
4位	ファイナルファイト	カプコン	46
5位	マーベルランド	ナムコ	45
6位	空牙	データイースト	41
7位	バーニングフォース	ナムコ	39
8位	ダークシール	データイースト	36
9位	G-LOC	セガ	32
10位	トライゴン	コナミ	31

第3回 ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	テトリス	セガ	227
2位	ワルキューレの伝説	ナムコ	149
3位	ダライアスII	タイトー	129
4位	ストライダー飛竜	カプコン	52
5位	ゲイングランド	セガ	46
6位	天地を喰らう	カプコン	40
7位	エリア88	カプコン	38
8位	ナイトストライカー	タイトー	36
9位	イメージファイト	アイレム	35
10位	大魔界村	カプコン	27

ゲーメスト大賞特別賞
CPシステム　カプコン

編集部特別賞
ゲイングランド　セガ
イメージファイト　アイレム
ウイニングラン　ナムコ
スーパーモナコGP　セガ


ナイトストライカー

突然のテトリスの大ヒット。その影に、隠れた名作が多い年

89年度は一つの大きなゲームが、突然の嵐のように通り過ぎていった。それがゲーム史上に残る名作、テトリスである。テトリスはその後、家庭用に移植され有名になったが、その火付け役はアーケードゲームからである。

テトリスの大ヒットは、まさに突発的であった。技術の蓄積による美しいゲーム性も、シリーズものを通じて練りこまれたゲームシステムもあるわけではない。単純に、一つのゲームアイデアが素晴らしかったわけで、こんなゲームが出てくるとは誰もが想像だにできなかったことであった。

テトリスの素晴らしさは、ゲーム本来の面白さが集約されているところであろう。ゲーム本来の面白さは、知的快感であり、単純な感覚的快感である。つまり、グラフィックでもキャラクターでもストーリーでもなく、ゲーム性が優れているのである。それに加えて、パッと見てわかりやすいという点を兼ね備えている。誰にでも入っていける点が社会現象になるほどの大ヒットを可能にしたのだろう。

現代に比べて、当時はゲームのジャンルが非常に広かった。それも、テトリスが世に出ることのできた一つのファクターであろう。徐々にハード面が進化し、大手メーカー主導でゲームが作られる時代には入っていたが、アーケードゲームは不特定多数の人がプレイするもの。アイデア次第で、まったく無名のゲームがブレイクする。まだ、そんなロマンを感じさせてくれる時代であった。

それにしても、これほど唐突に現れたゲームはゲーム史上に珍しい。当時、さまざまなジャンルのゲームが出ていたが、ゲームセンターに同一機種が複数置かれることはなく、やや停滞した印象があった。しかし、テトリスはあっという間に全国のゲームセンターに増殖し、2台、3台と置かれることになった。ゲームの歴史上でも、スペースインベーダー、ストIIと並んで社会現象になった稀有な例と言っていいだろう。

テトリスの大ヒットを受けて、各メーカーはパズルゲームをいっせいに開発し始める。これは翌年以降の話になるが、そのほとんどは成功しなかった。わずかに成功したのは、コラムスなど似たタイプの"落ち物"だけである。プレイヤーは、パズル的な知的快感だけを求めていたわけではなかったのだ。

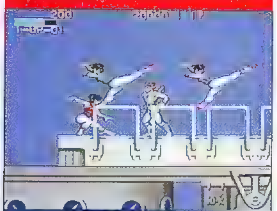
それでは、テトリス以外のゲームの状況はどうだったのだろうか。テトリスが突然変異だとすると、正常進化を遂げたさまざまなジャンルのゲームが、ゲームセンターにはいくつもちゃんと存在していた。その中には、なかなかの秀作が多い。大きな目で見ると、ちょうどシューティングからアクションゲームへと主流が移行し始める時期であった。

ゲーメスト大賞でテトリスと人気を分けたのが、ナムコのワルキューレの伝説。ストーリーを感じさせるゲ

ゲーメスト大賞


テトリス

ベストアクション賞


ストライダー飛竜

ベストグラフィック賞


ダライアスII

ベストシューティング賞


エリア88

ベスト演出賞


ストライダー飛竜

ベストVGM賞


ワルキューレの伝説


ゲイングランド

ーム作りで、驚くようなゲーム性はないものの、世界観にじっくりひたらせてくれる。サウンドも秀作で、ベストVGM賞を受賞している。

アクションゲームでワルキューレに対抗したのが、カプコンのスライダー飛竜。パターン性が強いものの、壁をつたわったりさまざまなアクションが可能になったセンスは、それまでにないものであった。

シューティングに目を転じると、正統派マニアシューティング、アイレムのイメージファイトと、東亜プランの円熟の境地の作品、TATSUJINがこの年の作品である。シューティングマニアからすれば、この年の傑作はまさにこの２作品なのだが、ゲーメスト大賞のベストシューティング賞１位がエリア88、２位がダライアスIIであった。エリア88はとっつき易い良質なシューティングで高い支持を得た。それは理解できるのだが、賞の結果とマニアの支持とのずれは、すでにシューティングゲームがマニアック化・高難度化し、一般人がとっつきにくいものになっていることを示しているのかもしれない。これ以降、ベストシューティング賞にその傾向が目立つようになっていく。

一方、大型筐体ゲームは、それまでのような大ヒットにはなかなかいかないが、確実に人気のある機種が出ている。特に注目すべきなのは、業界初のポリゴンドライブゲーム、ウイニングランがこの年に発表されたことである。まだゲーセンに大旋風を起こすとまではいかないが、新たなハードの試みは、ここがスタートになる。以降、シミュレーションタイプのドライブという、新しいジャンルが形づくられていくことになるのだ。

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	ナムコ	339
2位	カプコン	190
3位	タイトー	164
4位	セガ	113
5位	コナミ	73
6位	アイレム	47
7位	東亜プラン	20
8位	UPL	12
9位	データイースト	10
10位	ニチブツ	5
同位	セタ	5

ベストアクション賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストライダー飛竜	カプコン	201
2位	テトリス	セガ	124
3位	ワルキューレの伝説	ナムコ	107
4位	天地を喰らう	カプコン	61
5位	クライムファイターズ	コナミ	52
6位	大魔界村	カプコン	43
7位	スプラッターハウス	ナムコ	39
8位	ゲイングランド	セガ	31
9位	ゴールデンアックス	セガ	30
10位	スーパーモナコGP	セガ	26

ベスト演出賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ストライダー飛竜	カプコン	196
2位	ワルキューレの伝説	ナムコ	164
3位	スプラッターハウス	ナムコ	151
4位	フェリオス	ナムコ	76
5位	天地を喰らう	カプコン	39
6位	ナイトストライカー	タイトー	38
7位	ダライアスII	タイトー	35
8位	エリア88	カプコン	31
9位	大魔界村	カプコン	26
10位	ウィロー	カプコン	22

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	ワルキューレ	ワルキューレの伝説
2位	アルテミス	フェリオス
3位	飛竜	ストライダー飛竜
4位	サンドラ	ワルキューレの伝説
5位	おさる	テトリス
6位	赤ブロック	テトリス
7位	リック	スプラッターハウス
8位	シルバーホーク	ダライアスII
9位	インターグレイ	ナイトストライカー
10位	コアクマン	ワルキューレの伝説
同位	ジェニファー	スプラッターハウス
12位	ミッキー	エリア88
13位	東風	ストライダー飛竜
14位	セリア	ブラスアルファ
15位	アーサー	大魔界村
同位	ティリス	ゴールデンアックス
17位	プリティー	クライムファイターズ
同位	風間　真	エリア88
同位	モビちゃん	エリア88他
20位	シグナス	ファイネストアワー

ベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	テトリス	セガ	8298
2位	ウイニングラン	ナムコ	2136
3位	スーパーモナコGP	コナミ	1724
4位	パワードリフト	セガ	1632
5位	イメージファイト	アイレム	1569
6位	ファイナルラップ	ナムコ	1563
7位	天地を喰らう	カプコン	1527
8位	大魔界村	カプコン	1354
9位	ターボアウトラン	セガ	1328
10位	チェイスH.Q.	タイトー	1248

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	テトリス	セガ	8034
2位	イメージファイト	アイレム	2030
3位	大魔界村	カプコン	1724
4位	天地を喰らう	カプコン	1633
5位	ウイニングラン	ナムコ	1624
6位	パワードリフト	セガ	1563
7位	ワルキューレの伝説	ナムコ	1475
8位	ゲイングランド	セガ	1456
9位	スーパーモナコGP	コナミ	1432
10位	エリア88	カプコン	1236

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	エリア88	カプコン	201
2位	ダライアスII	タイトー	172
3位	イメージファイト	アイレム	153
4位	TATSUJIN	タイトー/東亜プラン	90
5位	フェリオス	ナムコ	54
6位	ブラスアルファ	ジャレコ	46
7位	ナイトストライカー	タイトー	41
8位	サンダークロス	コナミ	37
9位	Xマルチプライ	アイレム	31
10位	メタルホーク	ナムコ	30同位

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ダライアスII	タイトー	274
2位	大魔界村	カプコン	76
3位	フェリオス	ナムコ	64
4位	スプラッターハウス	ナムコ	59
5位	ストライダー飛竜	カプコン	57
6位	ナイトストライカー	タイトー	50
7位	ウイニングラン	ナムコ	47
8位	ワルキューレの伝説	ナムコ	46
9位	スーパーモナコGP	コナミ	44
10位	エリア88	カプコン	28

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ワルキューレの伝説	ナムコ	249
2位	ダライアスII	タイトー	114
3位	ストライダー飛竜	カプコン	59
4位	ナイトストライカー	タイトー	59
5位	ターボアウトラン	セガ	54
6位	サンダークロス	コナミ	44
7位	スプラッターハウス	ナムコ	43
8位	フェリオス	ナムコ	36
9位	メタルホーク	ナムコ	35
10位	テトリス	セガ	29得点

年間ヒットゲーム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	テトリス	セガ	8166
2位	イメージファイト	アイレム	2305
3位	パワードリフト	セガ	1949
4位	ウイニングラン	ナムコ	1880
5位	天地を喰らう	カプコン	1580
6位	スーパーモナコGP	コナミ	1578
7位	大魔界村	カプコン	1539
8位	ファイナルラップ	ナムコ	1393
9位	ワールドスタジアム	ナムコ	1267
10位	チェイスH.Q	タイトー	1257
11位	ワルキューレの伝説	ナムコ	1255
12位	ゲイングランド	セガ	1197
13位	ターボアウトラン	セガ	1178
14位	エリア88	カプコン	1096
15位	フラッシュポイント	セガ	965
16位	TATSUJIN	タイトー/東亜プラン	913
17位	メタルホーク	ナムコ	900
18位	ゴールデンアックス	セガ	891
19位	ワールドスタジアム'88	ナムコ	879
20位	フェリオス	ナムコ	804
21位	ウィロー	カプコン	786
22位	ストライダー飛竜	カプコン	779
23位	アウトラン	セガ	772
24位	オペレーションサンダーボルト	タイトー	757
25位	クライムファイターズ	コナミ	751
26位	スプラッターハウス	ナムコ	706
27位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	セガ	635
28位	上海II	サン電子	597
29位	ヴォルフィード	タイトー	586
30位	ロボコップ	データイースト	551
31位	グラディウスII	コナミ	518
32位	忍者龍剣伝	テクモ	504
33位	Xマルチプライ	アイレム	496
34位	レッスルウォー	セガ	485
35位	ドラゴンブリード	アイレム	479
36位	サンダークロス	コナミ	477
37位	レジェンドオブヒーロートンマ	アイレム	471
38位	クラックダウン	セガ	452
39位	オーダイン	ナムコ	431
40位	大旋風	タイトー	429
同位	四川省	タムテック	429
42位	スーパーバレーボール	ビデオシステム	427
43位	天聖龍	ジャレコ	398
44位	ダライアスII	タイトー	365
45位	WWFスーパースターズ	テクノスジャパン	349
46位	チャンピオンレスラー	タイトー	338
47位	ハードパンチャー	コナミ	332
48位	オメガファイター	UPL	330
49位	モンスターレア	セガ/ウエストン	328
50位	ブラスアルファ	ジャレコ	312

第2回 ゲーメスト大賞

シューティングの王様、グラIIがシューターを虜にする

ゲーメスト大賞

1位	グラディウスII	コナミ	187
2位	ロストワールド	カプコン	101
3位	ベラボーマン	ナムコ	97
4位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	66
5位	パワードリフト	セガ	55
6位	オーダイン	ナムコ	50
7位	A-JAX	コナミ	36
8位	サイバリオン	タイトー	34
9位	ギャラクシーフォースII	セガ	33
10位	最後の忍道	アイレム	31
同位	ファイナルラップ	ナムコ	31

特別賞 アフターバーナーII　セガ
ロストワールド　カプコン

ベストエンディング賞
グラディウスII　コナミ

ベストキャラクター賞
ベラボーマン　ナムコ

スポーツゲーム賞
ワールドスタジアム　ナムコ

フロンティアスピリッツ賞
サイバリオン　タイトー

プレイヤーチャレンジ賞
最後の忍道　アイレム

ピュアシューティング賞
究極タイガー　タイトー

88年度、ゲーメスト大賞の第2回となったこの年は、前年度の大型筐体のブームも去り、さまざまなジャンルでバランスよく秀作が発表された年となった。その中でも、ゲームが最も好きなマニア層にストレートに、直球を投げてくれた作品、コナミのグラディウスIIがゲーメスト大賞を受賞することになった。

現在、プレイヤーの間で最も求められているのは、本格ものの対戦格闘である。例えていうならストII、餓狼伝説スペシャル、バーチャ2というように。だが当時は、マニアといえばシューティングマニアであり、本格派といえば、美しいグラフィックのSFシューティングであった。例えていうなら第1回ゲーメスト大賞受賞作のダライアスであり、この年のグラディウスIIだった。

グラディウスIIは、そんなシューティングマニアの求めるすべてをかなえた作品といってよい。美しく、インパクトのあるキャラクターと映像、緻密なゲーム性、上がりつづける難度、ハイセンスなサウンドと、どれをとっても文句のつけようのない名作といえるだろう。

もちろん、プレイヤーが見逃すはずはない。発売されると同時に、学生が台のまわりに集まって、大変な騒ぎになった。それはゼビウス、ストIIと並ぶくらいの盛り上がりぶりであった。それ以降はここまでのシューティングゲームは出ていないので、最後のシューティング大ブレイクといってもいい。

当時のシューティングゲームにはコンティニューはなく、自力で進まないと先が見られなかった。それもあって、2周目の逆さ火山面の地形が違ったり、何十周も先の面の弾の多さなどは、見ること自体難しく、うまいプレイヤーはそれこそ伝説の人となった。この頃は、ハイスコアラーがゲーマーのカリスマに素直になり得た時代であった。

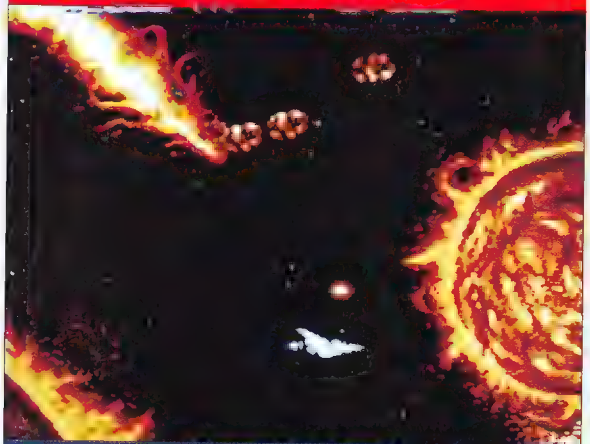
マニアの間では、文句なくグラIIが最高作であったが、プレイ時間がやや長いこともあり、ゲーセンでインカムを稼いだ作品はまだほかにたくさんあった。ワールドスタジアムなどがその好例である。

特に、大型筐体ものは前年度のアフターバーナーを始めとして、パワードリフト、ファイナルラップなどがインカムを稼ぎ出した。前年度が大型筐体のピークだっただけに、大作がない感はぬぐえない。しかし、現代よりずっといろいろなゲームセンターに大型筐体が出回っており、ちゃんと採算がとれていた。これは現代とは大きな違いである。特にファイナルラップは、最初の通信対戦ドライブゲームとして一大ブームを巻き起こす。セガの一連の大型筐体ブームと、また違った盛り上がりを見せたのは忘れてはならない。

テーブルゲームに目を移すと、アイデアを重視した骨太の作品が多いのが特徴である。カプコンCPシステム第一弾のロストワールドは、360度に撃てるサテライトのアイデアが核になったもの。美しいグラフィック、遊びやすいゲーム性がゲーメスト大賞2位の評価を得た。シューティングでは、早くも東亜プランシューティングを完成の域に高めた究極タイガーが発売されている。

キャラクターゲームでは、ナムコのベラボーマンが高い支持を得た。キャラクター性の高いゲームだが、手

ゲーメスト大賞



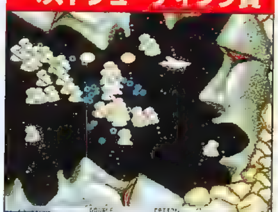
グラディウスII

ベストグラフィック賞



ロストワールド

ベストシューティング賞



グラディウスII

ベストVGM賞



ニンジャウォーリアーズ

足が伸びる独特のゲーム性が魅力である。ナムコはゼビウス、ドルアーガーの塔、パックランドというゲームを輩出した84年度くらいまでの黄金期以降、プレイヤーにとってはやや物足りない時代が続いていた。しかし、前年度のドラゴンスピリットあたりから、少し盛り返した、と感じさせてくれた時期である。
話を戻して、この年の出色のゲームアイデアの作品を探してみよう。まず、ナムコのアサルト。回転・拡大機能を業界で初めて駆使し、インパクトのあるゲームを作り出した独創性は凄い。タイトーのサイバリオンもこの年。MTJ氏の、すべてにおいてパターン化を否定したゲーム作りは、結果として非常にオリジナリティの高いゲームを作り上げることとなった。
タイトーの忍者ウォリアーズ、アイレムの最後の忍者も、アクションゲームとして非常に完成度が高い。それゆえに難しく、ミスが許されないため一般人気は今一つ。しかし、アーケードゲームのアクションゲームは芸術の域に近づいており、この年、翌年あたりにアーケードゲーム史上のピークに達してしまったといえるだろう。



ベラボーマン

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ロストワールド	カプコン	199
2位	ギャラクシーフォースⅡ	セガ	158
3位	グラディウスⅡ	コナミ	87
4位	パワードリフト	セガ	82
5位	オーダイン	ナムコ	81
6位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	61
7位	メルヘンメイズ	ナムコ	40
8位	サイバリオン	タイトー	34
9位	最後の忍道	アイレム	28
10位	悪魔城ドラキュラ	コナミ	21

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	ベラボーマン	究極倫人ベラボーマン
2位	アリス	メルヘンメイズ
3位	わや姫	究極倫人ベラボーマン
4位	ぶたさん一家	ぶたさん
5位	シルフィー	ロストワールド
6位	名無しの超戦士	ロストワールド
7位	みゆきちゃん	オーダイン
8位	くのいち	ニンジャウォーリアーズ
9位	ビックバイパー	グラディウスⅡ
同位	サイバリオン	サイバリオン
11位	ゴーファー	グラディウスⅡ
12位	中村等	究極倫人ベラボーマン
13位	チェルノブ	チェルノブ
14位	泊裕一郎&サンデー珍	オーダイン
15位	ティキ	ニュージーランドストーリー
16位	パケット	バラデューク
17位	爆田博士	究極倫人ベラボーマン
18位	天帝バイオス	ロストワールド
19位	月影	最後の忍道
20位	ベンジャミン	究極倫人ベラボーマン

年間ヒットゲーム

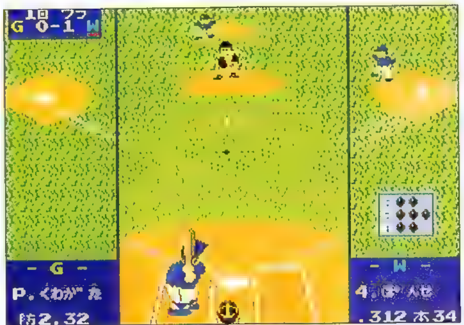
順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	アフターバーナー	セガ	3503
2位	ワールドスタジアム	ナムコ	3135
3位	グラディウスⅡ	コナミ	2711
4位	アウトラン	セガ	2040
5位	ファイナルラップ	ナムコ	1821
6位	R-タイプ	アイレム	1560
7位	スーパーハングオン	セガ	1348
8位	ストリートファイター	カプコン	1080
9位	究極タイガー	タイトー	1044
10位	レインボーアイランド	タイトー	972
11位	アサルト	ナムコ	969
12位	ベラボーマン	ナムコ	912
13位	ロストワールド	カプコン	864
14位	パックマニア	ナムコ	837
15位	Mr.ヘリの大冒険	アイレム	759
16位	オペレーションウルフ	タイトー	704
17位	上海	サン電子	643
18位	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	647
19位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	639
20位	ヘビーウエイトチャンプ	セガ	619
21位	ギャラクシーフォース	セガ	588
22位	オーダイン	ナムコ	587
23位	コンチネンタルサーカス	セガ	554
24位	スーパーリーグ	セガ	552
同位	A-JAX	コナミ	552
26位	パワードリフト	セガ	546
27位	ドラゴンスピリット	ナムコ	526
28位	ギャラガ' 88	ナムコ	510
29位	サンダーブレード	セガ	493
30位	ラビオレプス	ビデオシステム	475
31位	メルヘンメイズ	ナムコ	464
32位	ダライアス	タイトー	461
33位	バトルフィールド	SNK	434
34位	忍	セガ	424
35位	地獄めぐり	タイトー	417
36位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	400
37位	ホットロッド	セガ	398
38位	モンスターランド	セガ	391
39位	シルクワーム	テクモ	363
40位	西遊降魔録	テクノスジャパン	360
41位	最後の忍道	アイレム	342
42位	エースアタッカー	セガ	341
43位	P-47	ジャレコ	320
44位	リングの王者	コナミ	297
45位	スタジアムヒーロー	データイースト	292
46位	ワンダープラネット	データイースト	287
47位	獣王記	セガ	284
48位	火激	タイトー	274
49位	タツジン	タイトー/東亜プラン	267
50位	ビジランテ	アイレム	258

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	ナムコ	352
2位	コナミ	173
3位	タイトー	164
4位	セガ	130
5位	カプコン	83
6位	アイレム	25
7位	SNK	20
8位	セタ	12
9位	データイースト	11
10位	ビデオシステム	4
同位	ニチブツ	4

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、



ワールドスタジアム

ベストエンディング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	グラディウスⅡ	コナミ	162
2位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	151
3位	ロストワールド	カプコン	130
4位	最後の忍道	アイレム	83
5位	究極倫人ベラボーマン	ナムコ	67
6位	レインボーアイランド	タイトー	36
7位	オーダイン	ナムコ	35
8位	アサルト	ナムコ	21
9位	サイバリオン	タイトー	34
10位	A-JAX	データイースト	17
同位	チェルノブ	データイースト	17

ベストシューティング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	グラディウスⅡ	コナミ	427
2位	ロストワールド	カプコン	108
3位	オーダイン	ナムコ	100
4位	究極タイガー	タイトー	62
5位	A-JAX	コナミ	44
6位	ギャラクシーフォースⅡ	セガ	37
7位	スカイソルジャー	ADK／SNK	24
8位	アサルト	ナムコ	19
9位	ラビオレプス	ビデオシステム	13
10位	ソニックブーム	セガ	13

ベストVGM賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	206
2位	グラディウスⅡ	コナミ	184
3位	A-JAX	コナミ	73
4位	パワードリフト	セガ	66
5位	ギャラクシーフォースⅡ	セガ	65
6位	オーダイン	ナムコ	53
7位	悪魔城ドラキュラ	コナミ	27
8位	メルヘンメイズ	ナムコ	25
9位	ロストワールド	カプコン	24
10位	サイバリオン	タイトー	21点



サイバリオン



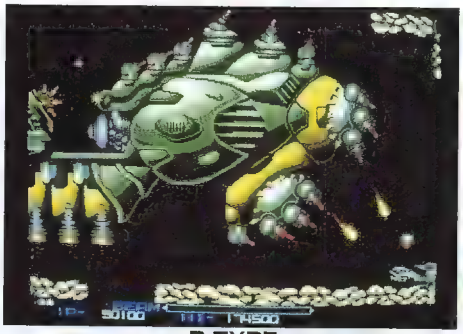
最後の忍道

第1回 ゲーメスト大賞

体感ゲーム全盛期 プレイヤーが選んだのはダライアスだった

ゲーメスト大賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ダライアス	タイトー	176
2位	アフターバーナー	セガ	135
3位	R―タイプ	アイレム	92
4位	アウトラン	セガ	88
5位	ドラゴンスピリット	ナムコ	78
6位	源平討魔伝	ナムコ	60
7位	ストリートファイター	カプコン	43
8位	妖怪道中記	ナムコ	20
9位	1943	カプコン	19
10位	忍者くん阿修羅ノ章	UPL	18



R-TYPE

87年から、記念すべき第1回のゲーメスト大賞が行われることになった。ゲーメスト大賞は、ゲーメスト読者投票のみによって決定される賞で、これにより本当にプレイヤーがどんなゲームを支持していたかが明らかになることになった。97年現在、10年前のことを振り返ろうと思ってもなかなか客観的な判断は下しにくい。ゲーメスト大賞は、その点で正確な資料となってくれる。

投票の結果は、以外にも大賞でダライアスがセガの体感ゲーム、アフターバーナーを押さえてTOPになった。この年は、セガの大型筐体が一大ブームを巻き起こした年である。その中での大作、アフターバーナーを上回ったところに、ダライアス受賞の価値があると言ってよい。

ダライアスは、独自の３画面がつながった大型筐体を使ったシューティングゲームである。当時のモニターはあまり大きいものではなく、いわゆるプロジェクターの筐体もまだなかった。そんな中、大型のモニターを3つ並べた3画面の迫力は圧倒的なものがあった。しかも、サウンド面も充実。振動が伝わるボディソニックは、小さなスピーカーの筐体では不可能なインパクトを与えてくれた。

ゲーム内容は非常にオーソドックスなシューティングゲーム。しかし、敵のアルゴリズムや、対ボス戦の面白さ、地形を生かしたゲーム性など、しっかりツボを押さえた内容となっている。オーソドックスで難度が低かったことが、プレイヤーに広く受け入れられ、人気のベースになったのには間違いないところである。

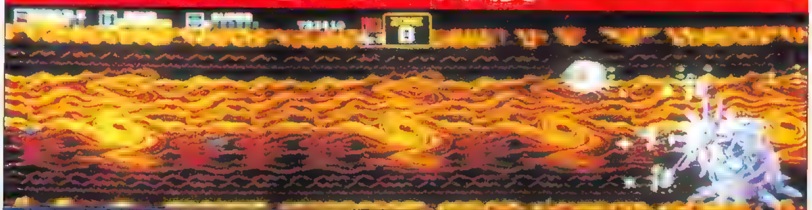
’87当時は、グラディウス以来マニアと言えば、シューティングマニアのことをさす時代であった。そういう点で、ダライアスはプレイヤーにとてもロマンを感じさせてくれる、王道をいくシューティングゲームだったと言える。その人気が、一般プレイヤーを相手にインカムを稼ぎまくっていた大型筐体ゲームを上回る結果になった。

ナムコ全盛の時代、タイトーの作品の数は多かったが、プレイヤーに愛される作品は少なかった。。しかし、’86年あたりから奇々怪界、アルカノイド、バブルボブルという名作をいくつも排出することとなる。ダライアスの登場は、タイトーというメーカーをプレイヤーに印象づけるという点でも大きい作品であった。

一方、ゲームセンターで大きな旋風を起こしていたのが、セガの体感ゲームである。スペースハリアーから始まり、ハングオン、アウトランでゲーム最大の大型筐体ブームを巻き起こした。その中でも最も広い層に親しまれたのがドライブゲームのアウトランであり、最も爆発的人気を得たのがアフターバーナー（Ⅰ）だったと言える。　ゲーメスト大賞は惜しくも受賞できなかったが、もし１年前に行われていれば、アウトランが受賞してもおかしくなかった。ファン心理を考えすぎず、客観的に数字を見れば、一番優れたゲームはこの２機種のどちらかだったと思う。それだけ大型筐体ゲームの盛り上がりは、大きなムーブメントであった。

セガ以外にも、大型では実際にボタンをたたいた強さが打撃の強さに結びつく、カプコンのストリートフ

ゲーメスト大賞



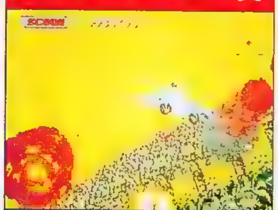
ダライアス

ベストエンディング賞



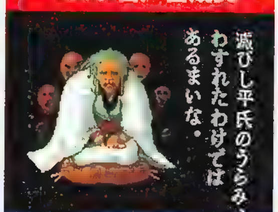
ダライアス

ベストグラフィック賞

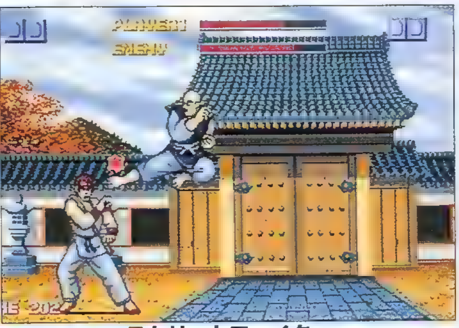


アフターバーナー

ベスト音声合成賞



源平討魔伝



ストリートファイター



ドラゴンスピリット



1943

ァイター、異色の着陸シュミレーション、タイトーのミッドナイトランディングが生まれた年でもある。

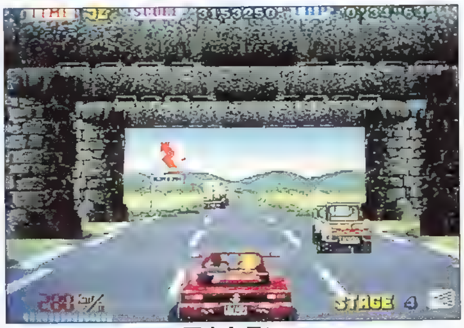
テーブルゲームでは、ナムコがドラゴンスピリットというひさびさのシューティングゲームの名作をリリース。他に源平討魔伝、妖怪道中記という秀作を出している。しかし、ロケーションにおいてはマニアが離れていった時期で、ゼビウス以降のファンを引き止めるタイトルは出なかった。完全にこの年はセガに押される形になった。

この年のテーブルものの最大の収穫は、奇抜なアイディアでプレイヤーの度肝を抜いたR-TYPEの発売である。横シューではダライアスと共に、マニアを十分楽しませてくれた。グラディウスから始まったシューティングマニア養成は、ここでも着実な成長を見せている。そして翌年のグラディウスIIへと続くわけだ。

逆に、キャラクターアクションゲームは今ひとつであった。ダブルドラゴンが一般人気を集めたが、前年のライナップには及ばない。定番の横スクロールアクション（アルゴスの戦士、魔界村タイプ）にやや陰りが見え始めた時期である。



妖怪道中記



アウトラン



忍者くん　阿修羅の章

テーブルゲームベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	R–タイプ	アイレム	26
2位	1943	カプコン	12
3位	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	10
4位	ドラゴンスピリット	ナムコ	7
5位	飛翔鮫	東亜プラン	5
同位	妖怪道中記	ナムコ	5

得点は総得票数を1000に換算したものです

約80店のゲームセンターからヒットゲームのアンケートに協力をいただき、1位10ポイント、2位9ポイント・・・10位1ポイントとして計算。本表はその12カ月分の合計です。
この表では麻雀ゲームとピンボールは集計しておりません。年間ヒットゲームはプレイヤー人気部門とインカム部門の得点を足し、2で割ったものです。

好きなメーカー賞

順位	メーカー	得点
1位	セガ	309
2位	ナムコ	288
3位	タイトー	183
4位	コナミ	102
5位	カプコン	67
6位	SNK	35
7位	データイースト	7
8位	アイレム	4
9位	ジャレコ	3
10位	テクモ	2

大型筐体ゲームベストインカム

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	アウトラン	セガ	33
2位	アフターバーナー	セガ	20
3位	ダライアス	タイトー	8
4位	スーパーハングオン	セガ	4
5位	ストリートファイター	カプコン	2
同位	サンダーセプターII	ナムコ	2

ベストキャラクター賞

順位	キャラクター名	タイトル
1位	麻宮アテナ	サイコソルジャー
2位	たろすけ	妖怪道中記
3位	平　景清	源平討魔伝
4位	モモ	ワンダーモモ
5位	小夜	奇々怪々
6位	シルバーホーク	ダライアス
7位	忍者くん	忍者くん阿修羅の章
8位	バブルン	バブルボブル
9位	オパオパ	ファンタジーゾーン
10位	モビちゃん	1943他

プレイヤー人気

順位	タイトル	メーカー	ポイント
1位	アウトラン	セガ	19
2位	ダライアス	タイトー	16
3位	アフターバーナー	セガ	10
4位	R–タイプ	アイレム	6
5位	ドラゴンスピリット	ナムコ	4

ベストエンディング賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	ダライアス	タイトー	275
2位	ドラゴンスピリット	ナムコ	230
3位	源平討魔伝	ナムコ	101
4位	妖怪道中記	ナムコ	85
5位	アウトラン	セガ	48
6位	アフターバーナー	セガ	22
7位	サイコソルジャー	SNK	21
8位	モンスターランド	セガ	18
9位	R–タイプ	アイレム	17
10位	1943	カプコン	16位

ベスト音声合成賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	源平討魔伝	ナムコ	276
2位	サイコソルジャー	SNK	156
3位	ワンダーモモ	ナムコ	73
4位	怒号層圏	SNK	72
5位	ライフフォース	コナミ	60
6位	ストリートファイター	カプコン	48
7位	ダライアス	タイトー	41
8位	アフターバーナー	セガ	38
9位	コンバットスクール	コナミ	22
10位	銀河任侠伝	ジャレコ	18

ベストグラフィック賞

順位	タイトル	メーカー	得点
1位	アフターバーナー	セガ	179
2位	ダライアス	タイトー	140
3位	源平討魔伝	ナムコ	106
4位	R–タイプ	アイレム	102
5位	アウトラン	セガ	82
6位	ストリートファイター	カプコン	48
7位	ラビオ・レプス	ビデオシステム	39
8位	妖怪道中記	ナムコ	36
9位	エイリアンシンドローム	セガ	34
10位	サイドアームズ	カプコン	30

第0回 ゲーメスト大賞

さまざまなジャンルに、アイデアがあふれている時代

86年のゲーメスト・オブ・ザ・イヤーは、ゲーメスト大賞の前身として、編集部員がその年のベストゲームに選出したものである。この頃は、読者投票もなく、編集部員の独断で決定していた。記事の内容はかなり生意気なことを言っていたかもしれないが、ノミネートされた作品は今から見ると名作ぞろい。金賞に該当作がないどころか、どれも大賞にふさわしい名作ぞろいである。

時期は、84年に頂点を極めたナムコの黄金時代にやや陰りが見え、セガの大型体感ゲームが一大ブームを巻き起こした時代である。大型体感ゲームで、最初にプレイヤーをあっと驚かせたのが、「スペースハリアー」と「ハングオン」であった。スペースハリアーは、ファンタジックな3Dシューティングゲームでカラフルかつ迫力のあるスピード感が圧倒的だった。一方、ハングオンは映像の美しさもさることながら、ドライブゲームをより緻密なレベルに引き上げた名作である。

そして、間髪入れず、ドライブゲームでは史上最大のヒット作となる、アウトランが発売される。当時としては並はずれた美しいグラフィック、新しいポップな感覚と優れたゲーム性を兼ね備えたこのゲームは、売れに売れた。現在には考えられない当時はどこにでもあり、プレイヤー層は学生からサラリーマンまで非常に広かったのが特徴と言える。

このように、86年は体感ゲーム全盛の年であり、一般的見地からすればアウトランがベストゲームに押されるべきだったろう。だが、学生層の人気から言えば、非常に高かった作品がある。それが「バブルボブル」である。

バブルボブルは泡を吐いてモンスターを倒す、固定画面の古いとも言えるタイプのゲーム。派手ではないが、ゲーム性がわかりやすく、奥が深い、クリアのしかたがわかるにつれ、徐々に人気が上がっていった。学生のプレイヤーに広く楽しまれる、庶民派の筆頭のゲームだったと言える。

他にも、名作は多い。その中でもオールタイム・ベストに入るのが、シューティングでは「ファンタジーゾーン」「沙羅曼蛇」である。ファンタジーゾーンは、ボスのアイディアなど、さまざまな点でオリジナリティが光る。一方沙羅曼蛇は圧倒的パワーで迫る本格派横シューで、シューティングマニアにはこたえられない作品であった。キャラクターアクションゲームでは、これぞキャラクターアクションの見本のような名作、「アルゴスの戦士」と、マニアの間では横スクロールジャンプアクション究極の作品とされる「ワンダーボーイ」が発売されている。

こうして見てくると、いかにこの頃がゲームセンターにとって豊かで、素晴らしい時代であったか実感できるというものだ。

ゲーメスト大賞

金賞	該当作なし
銀賞	ファンタジーゾーン
	アルカノイド
	バブルボブル
	アルゴスの戦士
よく練ったで賞	ワンダーボーイ
派手で賞	アウトラン
AV賞	源平討魔伝
雰囲気で賞	ガントレット
気分爽快で賞	怒
FX賞	ダーウィン4078

ノミネート作品

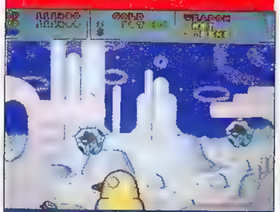
セガ	ファンタジーゾーン
	ワンダーボーイ
	アウトラン
タイトー	アルカノイド
	バブルボブル
コナミ	沙羅曼蛇
ナムコ	源平討魔伝
アタリ	ガントレット
SNK	怒
テクモ	アルゴスの戦士
データイースト	ダーウィン4078

雰囲気でしょう賞



ガントレット

銀賞



ファンタジーゾーン

銀賞



アルカノイド

よく練ったで賞



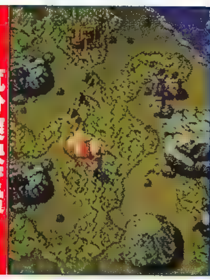
ワンダーボーイ

七光で賞



サラマンダ

気分爽快で賞



怒

銀賞



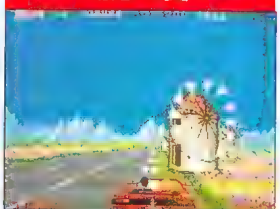
バブルボブル

銀賞



アルゴスの戦士

派手で賞



アウトラン

AV賞



源平討魔伝

FX賞



ダーウィン4078

今回の用語解説ページは、操作系や筐体関係の言葉を解説していきます。読まないとこれから先のページの意味がわからなくなるかも知れない…

ザ・ベストゲーム・2

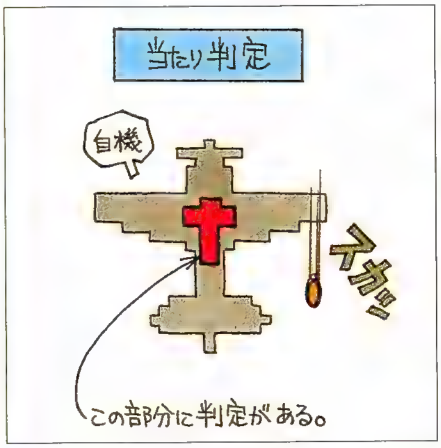
用語集 操作系編

今となっては、大型筐体以外は特殊な操作系はめったにお目にかからないが、かつてはテーブル筐体にこれから紹介するような変わったボタンやレバーなどがあったのです。

当たり判定

いわゆるヒットチェック。大旋風の自機を例にとると、中央部分に当たり判定があり、羽の部分には判定がないということである。

ちなみに、R-TYPEの場合、自機には1ドットしか当たり判定はなく、敵の弾の当たり判定が見た目よりも大きくなっている。



アルゴリズム

コンピュータ用語でもあるが、この場合では「性格」という意味である。敵のアルゴリズムは××というふうに使われる。

安全地帯

プレイヤーが動かなければ絶対に死なない位置のこと。その昔。この言葉が使えずに「たまきこうじ」・「たまき」といわれたことがある。

また、一時的に死なないものは半安全地帯という。TATUZINがその数が多いことで有名。

永久パターン

同一の動作で先の面に進まないことだが、これで点数がはてしなく稼げたり、一回死ぬ間に1機以上増えたりして繰り返すことも含まれる。発覚するとハイスコア集計されない（もしくは別の方法で集計）。永久パターンをしていると、店や客からヒンシュクを買うだけである。

コンパネ

レバーやボタンがついた台のこと。コントロールパネルの略。

JAMMA

ジャパン・アミューズメントマシーンナリ・マニファクチュアズ・アソシエーション。㈳日本アミューズメントマシン工業協会の通称である。日本のアーケードゲームのメーカーの多くは、この協会に所属している。

チャンネルスイッチ

昔のテレビのチャンネルのようにガチャガチャ動き、これがボタンのように上下することによってショットが撃てるもの。昔、シェリフやワイルドウエスタンに使われていた。



トラックボール

操作系の一種。コンパネにはめ込まれたボールを手のひらで転がしてキャラクターを動かす。今では、ノート型パソコンのトラックボールを思い浮かべてもらえばわかりやすい。微妙なコントロールができる。古くはミサイルコマンド。最近ではアルマジロ。メジャーなところでは、マーブルマッドネス、ワールドカップがあげられる。



ベクタースキャン

線画でゲーム画面を構成する方式。アタリの昔のゲームはほとんどこれ。スターウォーズが有名。専用の特殊なモニターを必要とする。

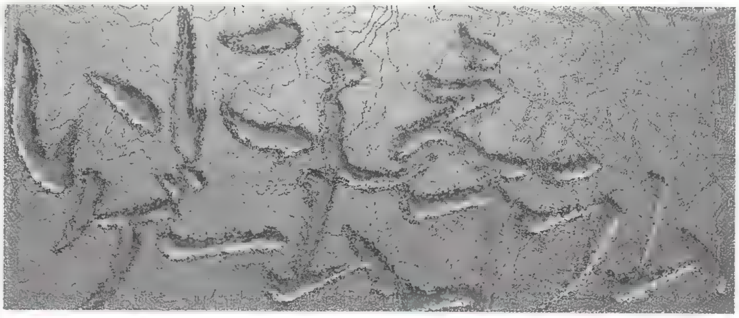
ポリゴナイザー

三角形の図形のみでグラフィックを構成する方式。ウイニングランやバーチャファイターなどで一躍有名になったが、実はアタリのアイロボットがポリゴナイザーを使った第一弾である。



ループレバー

レバーの上にチャンネルが付いていて、ショットの方向を同時に決めることが出来るチャンネルスイッチとレバーが合体したもの。TANKで初めて使われたが、操作しにくいため怒IKARIでデザインが変更された。



ポン
パドル
1972年 アタリ

業務用ゲーム第1号。パドルを使ってボールを打ち返すだけのいたってシンプルなゲーム。'74年くらいまで、ほとんどこのタイプのゲームしかなかった。現在のゲーム業界の歴史を築いた作品だ。

ギャラクシーウォーズ
1979年 ユニバーサル

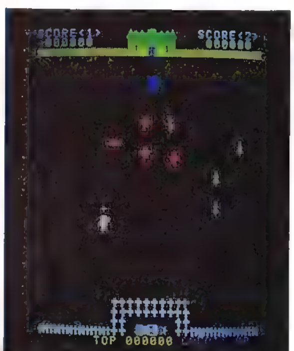
砲台からミサイルを発射し、左右に動く隕石、UFOからの弾をよけて、上に並んでいるUFOに当てる。UFOは当てる場所によって得点が異なる。ミサイルはボタンを押すことによってジエット噴射し、押し続けることで上昇のスピードをアップさせることができる。3面、7面、15面、31面クリアで開発者からのメッセージがでる。



ドラキュラハンター
4方向＋1ボタン
1979年 テクノン工業

固定画面のアクションゲーム。主人公の武器は十字架で、投げると四角形を描いて、ブーメランのようにもどってくる。画面下の女の子の所に攻め込まれるとアウト。ちょうどタンクバタリアン（ナムコ）のドラキュラ版といった感じだ。画面上部の城に十字架を撃ち込むか、一定数の敵を倒せばクリア。

コミック「ゲームセンターあらし」にも登場したので、出回りの割には知名度は高い。



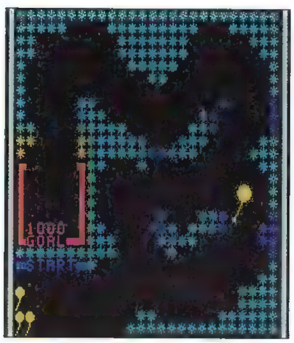
侍
1979年 セガ

固定画面のアクションゲーム。十手を持った岡っ引きを相手にちゃんばらを繰り広げる。上からは手裏剣が降ってくる。左右に並んだ岡っ引きや下からの鎖鎌につかまるとしばらく動けなくなる。ボスの与力は2回倒さないとクリアにならない。刀は1回振るごとに上段、中段、下段と変化する。やられた時の「ムネン　アトヲタノム」は有名。



クレイジーバルーン
1980年 タイトー

風船を操作し、トゲに当たらないように風船をゴールに運ぶゲーム。トゲが動いたり、画面がユラユラと動く面などがある。しばらく止まっていると、顔が出てきて、息で風船を吹き飛ばしてしまう。高次面では、最初から顔がある面もある。風船は常に左右に揺れていて、特に狭い所を通るときは注意が必要で、割れるとビックリする。



ブルーシャーク
1978年 タイトー

インベーダーと同時期に発売。当時はインベーダーよりも、こちらが売れると思われていて、販売に力を入れていたらしい。

見た目はガンシューティングだが、内容はシューティング。水中銃を左右に動かし、撃つと下からモリが発射される。一定時間内にタコやサメなど多くの魚を撃つことが目的。ダイバーを撃ってしまうと減点される。

WW-III
1981年 アイレム

Ｗｏｒｌｄ　ＷａｒⅢの略。固定画面のシューティングで、面は朝、夕、夜と分かれている。朝は左右から爆撃機が編隊を組んで飛行するのを撃墜する。夕方は落下傘爆弾を落とすヘリを全滅させる。夜はサーチライトを頼りに攻めてくる飛行機を撃ち落とす。朝、夕では、時間内に全滅できないと、9つに分裂する核爆弾が落ちてきて、撃ち落とさないとゲームオーバーになってしまう。

アステロイド
1979年 アタリ

ベクタースキャンを使った固定画面シューティング。浮遊する隕石をすべて撃つゲーム。大きい隕石は2回にわたって分裂する。5つのボタンは、左右旋回、ショット、噴射、ワープに対応している。隕石の他、UFOも出てくる。

ヴァンガード
1980年 SNK

強制スクロールシューティング。上にあるマップにより、横、斜め、上とスクロール方向が変化する。4つのボタンにより、上下左右に弾を撃つことができる。「ＥＮＥＲＧＹ」の所を通ると無敵になり、地形まで壊すことができる。1周クリアごとに、スクロールスピードが速くなる。

アストロファイター
1979年 データイースト

固定画面のシューティングゲーム。面ごとに違った動きで攻めてくる敵を全滅させる。1機でも下に逃がしてしまうと、自機が1段上に上がった状態でその面をやり直しとなる。4面クリア後、左右に動くボスを撃つとエネルギーが補給される。1発でも当たれば高得点。

海底宝探し
操作：4方向
1980年

固定画面のアクションゲーム。船から海底に降り、ツボに隠された宝物を取って、左右にモリを撃ち、サメを倒しつつ船へ戻るというゲーム。ツボには当たりはずれがあり、はずれの場合は無条件でミスとなってしまうのが理不尽だった。

ニューヨークニューヨーク
1980年 シグマ

自由の女神を背景に、編隊を組んで飛来するUFOを撃ち落とす。UFOが回っている中心に位置する守護神は、撃つと「ワオ」「ブラボー」などの声を出し、8発撃ち込むと周りのUFOを巻き込み大爆発する。一定数のUFOを撃てば面クリアで、UFOの文字でできたUFOが飛んできて、撃つと「いてー」「まだまだ」などのメッセージがでる。

ブレイクアウト
操作：パドル
1976年 アタリ

ブロックくずしの原点であるアタリ社製のゲーム。ボールをブロックに当て、戻ってきたボールをパドルで打ち返す。



THE BEST GAME

読者が選ぶ ベストゲーム

読者の投票によって選ばれた
ベスト30を掲載
人々に愛されるゲームこそベストゲームだ



STREET FIGHTER II　1991／CAPCOM

読者が選ぶベストゲーム 第1位 STREET FIGHTER II™

ストリートファイターII 392 POINT

1991年／カプコン

ポイントは全投票数を1万としたときのものです

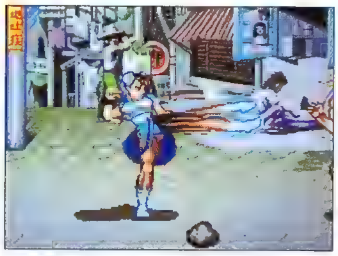
格闘ゲームの火付け役ストリートファイターII堂々1位！ストIIの熱狂は全世界を大格闘ゲーム時代に引き込んだ！



闘争本能の低下によるヤングメンの異質化…と書くとなにやらゲイン○ランドバックストーリーライクだが、これはあの大人気を博した格闘ゲーム、ストリートファイターIIにまつわるお話なのです。「人間本来が持つ禁じられた欲求を社会がねじ伏せるのではなく、ゲームによってすっきり消化しましょう」といったかどうかはさておき、ストリートファイターIIが発売された。

種族の欲求「燃やしてみたい」これを一発解消するために作成されたファイター、それがダルシムだった。ダルシムの働きにより虹色町の放火から、ボタン一発で世界を7回火の海にぃぃ、という輩は激減した。やったねダルシム！ダルシムの付加要素「ヨガ」は伏臥上体反らしの結果から、近年めっきり体がカタくなってきたと報告される小学生たちへのプレゼントだったのさ。

次、「かじりたい」。ジャパンの伝統芸である獅子舞、これに憧れるこわっぱが急増し、人間界は終局を迎えようとしていた。その時！僕らを救ってくださったのがブランカ様(本名ジミー)。欽ちゃん中キックと共にやってきた彼は「かじりたい」と平行して「回りたい」、「感電したい」というニーズを満たして去っていった。



中国系格闘キャラ最高峰に位置する絶対至高の存在、春麗嬢である。

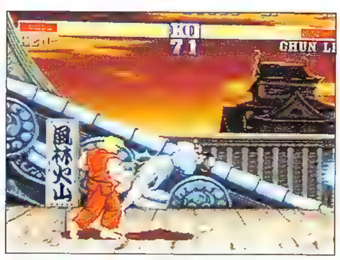
ネクストリビドーは、アイランドとかぶってしまってアレだが、「タケコプターが欲しい」。この不二子リビドーが満たされないことには、団地の屋上から集団バルセロナアタックでヒョォーってな怖いことになりがちだったあの頃。対抗すべく誕生した格闘家が春麗だ。その他、「父の敵が討てた」「普通の女の子に戻れました」「足が太くなったぞコラァ」など喜びの言葉がいっぱいです。

ストリートファイターIIはロングランヒットし、欲望を取り去り続けた。「軍人になって真空投げを決めたい」、「金髪にして（まゆ毛だけ黒くして）、イライザという異形のジンガイと結婚したい」ETC…。

しかし、人の渇望には果てが無い。「自分の体色を自由に決めたい」、「オアーって叫びたい」ストリートファイターたちは走り続ける…。



エドモンド本田ってわかるよね？百裂張り手で削れ削れ～。移動はできなかった。



昇竜拳炸裂！スト1に比べてなんと出しやすくなったことか。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



富山県：HAB 君

●対戦する緊張感を教えてくれた。ゲーム至上No.1ゲームだと思います。

●やはりこれを避けては通れないのでは。おそらく史上で一番広い年齢層に知られているゲームではないのでしょうか。「上達した」という言葉を一番肌で感じた作品です。

●現在のゲーセンの風景を作ってしまったゲーム。20世紀史上最強ともいえるゲーム。

●その後のゲーム世界を変えた偉大な作品。敬意を表して一票。

●現在の格闘ゲームブームを築いたこの歴史的作品こそベストゲームにふさわしい。

読者が選ぶベストゲーム 第2位

THE KING OF FIGHTERS '97™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

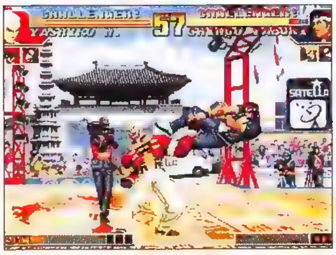
263 POINT

1997年/SNK

©SNK1997

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

分かりやすい、遊びやすい、長く楽しめる。新参者が入りやすいゲーム、それがKOF。



「オトコマエ」と「オッス俺真吾」。シリーズ屈指のイカしたキャラだ。

シリーズ中最も評価されている'97。どんな点が良かったのかを考えたい。

まず'94（'95）が好きだった人も'96が好きだった人も両方が楽しめるように設定された、アドヴァンスド・エキストラモード。チーム内の相性なんかも前面に押し出されることになって、戦う順番も気にするようになった。

また、超必殺技の存在を上手に利用している点も注目だ。一定の制限を受けた超必殺技は、演出・効果ともに、プレイヤーの目を引いた。特にリョウの覇王とか東のスクリューとか…まあまあ。楽しけりゃいいんですって。

そしてやはりというか何というか、キャラクターのインパクトである。「おとなしくしてろよ、すぐにオトコマエ」、「ちょーしこいてオトコマエ」、「ケンカが強い上に楽しンでるぅ？」などなど、絵とボイスのミスマッチ感が話題を呼んだ、社。どう見ても女としか思えない、「明日もはれるかな」「エンリョなくいきまっせ」「ああっ光が…」のクリス。

絶対に顔を見せない、ダンス力抜群でちづると勝負させたいシェルミー。本物の投げキャラぶりが定評で、しゃがみ大Pと投げしか使わないでも勝ててしまうところが印象に残った。

そして、とうとうなってしまった感のある新キャラ、暴走八神と暴走レオナ。ストーリー的にはおもしろいキャラだったが、プレイヤーとしても使えてしまった点で株が落ちたらしい。CPUのように1人のみだったら良かったかも…。



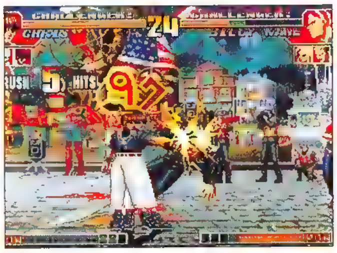
避けをとるか回避をとるか。どっちも捨てがたい。え？キャラカラー？

新チームには2つの顔があったことも覚えておくべきこと。俗に裏キャラとも呼ばれた、オロチ系のやしろ、クリス、シェルミーはやはり強キャラであった（シェルミーは普通のほうが強い説もあるが）。

読者の一般公募で選ばれた、ビリー、マリー、山崎の3人。山崎はいつの間にかオロチ衆の1人になっていて、皆びっくりしたものだ。密かに、ネオ＆ジオが惜しくも4位だったことは有名な話（期待してたのに）。

そして、オッスオレ真吾。このオレ真吾のインパクトは大きく、いきなりメジャーな存在になった。なんたってしんごキーックだし。いいね。（P鈴木）





独創的な超必殺技もKOFならでは。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●このシリーズ特有の、超必殺技の爽快感が好き。

●これぞ僕が求めていたゲームに近いもの、ただギースがいないのがなぁ

●女性の支持率が高そうなこのシリーズ、やる前はバカにしていましたが、私もその魅力にどっぷりと（笑）。

●'94の京サマ復活！！闇払い＋朧車はやっぱカッコイイじゃーん。暴走庵もすげえッス。

●キャラが大勢いて、しかも全員個性溢れるキャラクターなのが大きなポイント。しかし裏コマンドで出る強力キャラや永久コンボがあり、やや調整不足か。

●とにかくキャラ、声、技が大好きですQ

●すべてが完璧いうことなし、演出、バランスどれをとってもトップクラス。



愛知県：るりさん

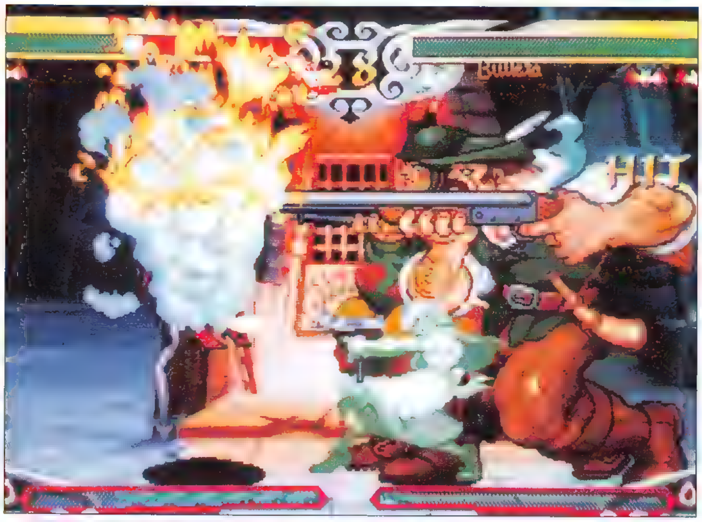
読者が選ぶベストゲーム 第3位

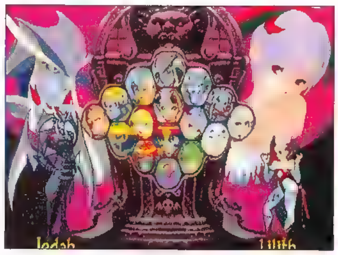
VAMPIRE SAVIOR™ The Lord of Vampire

ヴァンパイアセイヴァー 240 POINT

1997年/カプコン

魔物たちだって、たまにはお祭り騒ぎしたいんです！パラレルワールドでも大暴れ！





新キャラはくせ者ばかり。

セイヴァーの一番いいところといったら、これでもか！というほどたくさん盛り込まれた楽しい演出とそして丁寧なグラフィックでしょ！
まるでディズニーアニメのような緻密なグラフックはまさしくヴァンパイアシリーズといったところか。

惜しくもドノヴァン、フォボス、パイロンと消えてしまったが、かわいらしくて憎たらしい「バレッタ」やもう一人のモリガン「リリス」、そしてセイヴァーのキー的キャラクターのジェダといった、新たに加えられたキャラクターはどれもくせ者ぞろい。

なかでもリリスの人気は爆発的なもので、ゲーメストムック「ギャルズアイランド５」のキャラクターランキングでは堂々１位になった。

リリスの「グルーミーパペットショー」やジェダの「プロヴァ＝ディ＝セルヴォ」に代表される、プレーヤーを楽しませてくれる数々の凝った演出とそれを支える強いキャラクター性は、対戦ゲーマーだけでなく、多くの人たちを魅了した。

もちろん演出やキャラクター性だけではなく、対戦ゲームとしての評価も高い。ヴァンパイアシリーズに恥じない出来栄だ。

外見の楽しさとは裏腹に、キャラクターを自分の思い通りに動かすには、より高度なテクニックが要求される。

ゲームスピードからなるキャラクターの高速移動を制御し、相手の動きを見極めるには相当のやりこみが必要だ。

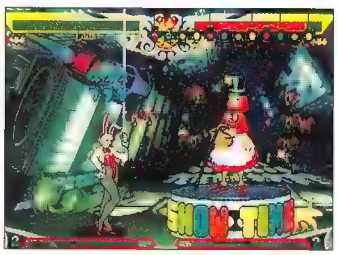
しかしながら、難しくてもプレイヤーをあきらめさせない、何とも言えないセイヴァーの持つ魅力がプレイヤーの意欲を一層沸き上がらせる。

対戦をすることで上手くなる→上手くなることで対戦が強くなると、常に向上心を持たしてくれるセイヴァーほどプレイしていて面白いものはないだろう。

セイヴァー特有のダメージゲージ制や空中チェーン、テンポを重視したこれらのシステムは、「動き続けることによってストレスを発散させたい」というプレイヤーがよりのめり込んでいった。



大人気のリリス。人気投票では1位に。



いたるところで面白い演出が見られる。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



大阪府：GPDさん

●新キャラが実にスバラシイです。早く家庭用にならないかなぁ
●優れた前作を越えるは大変すごいことだと思う。バランスが良く、純粋に対戦が楽しい。キャラセンスも抜群。
●曲、ゲーム性全て最高！私を初めて自分から対戦台に向かわせたゲーム。ゲーセンで色々な人との交流のキッカケを与えてくれたゲームです。
●新キャラにより雰囲気が一変。見飽きない、ゴウカで個性的な技とそれぞれのキャラが魅力。
●俺リリス使い。今日もパペットショウだ！！
チェーンコンボなどが爽快感があってグゥ。
●ゲーセンで出た時は対戦台しかなくて、ハンターやってない私にはつらかった。みんなプロくさくて。

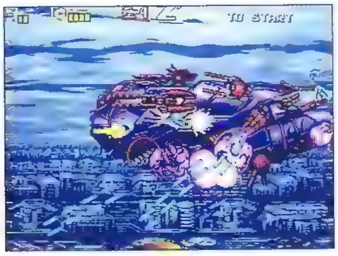
読者が選ぶベストゲーム 第4位

DARIUS 外伝

ダライアス外伝 235 POINT

1994年/タイトー

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。



ゾーンZのグレートシング。ドリル弾は3万点変わらず。激しさも相変わらずさ。

ブラックホールボンバーで漁労に勤しむべし！絶え間なきタイトー演出・効果が君の視聴覚を直撃！（ボディソニックは無いよ）

ダライアスシリーズ第3作目にあたるダライアス外伝はシルバーホークに乗りダライアス星を目指すという横スクロールシューティングである。

ダライアス伝統のアーム（バリア）やウェーブ弾などのパワーアップシステム、海神ポセイドンも裸足で逃げ出す、ゾーンラストの超ド級海洋生物型巨大戦艦との熱いバトルも健在。

ゾーンクリア後の分岐点で進攻ゾーンを選択し、全7ゾーン（分岐を入れると全28面）をクリアすると各最終ゾーンに対応したエンディングが拝めるというマルチな寸法だ。

また超迫力兵器としてブラックホールボンバーが採用されているのも外伝の大きな特徴だ。このボンバーは、使うと画面中央に巨大なブラックホールが生じる。ザコ敵は吸い込まれ、巨大戦艦をも引き寄せた後、画面全体を攻撃する未曾有のエネルギーが放出される。恐るべきタイトー演出の集大成、それがブラックホールボンバーだ。

さて、ゲームの面白さの基準というものは、ゲームとして遊べるか？が根幹にあると思いますが、十人十色異なります。ＢＧＭや操作性、キャラクターや最近では弾幕などに基準を置く人もいますが、私はやっぱり「ゲーム中に長くて多関節系のウネウネ野郎」がいることじゃああ！（独断すぎるよ）ジャングラー、Rータイプのムーラやゴマンダー、快傑ヤンチャ丸のおてもムカデなど愛したゲームにはなぜかウネリ節系キャラクターの影がつきまとう。（アイレムばっかり）

何を言いたいか？ダラ外ゾーンP、R、Tにシャコがいる！あの東京湾に埋って生活しているというあのシャコである。ワルキューレのミミズなどナマモノが生理的に駄目って彼（彼女）もダラ外のは大丈夫！魚型巨大戦艦というメタリックな特性がぬらぬらとした節足動物への嫌悪感を大幅に軽減し、オブジェとしても申し分ないほどの節美、うねり美をかもしだしているから。「ゴカイは掴めないけどウロボロスなら平気」ってやつだ。"節ある物ども妖怪倶楽部金町支部"代表取締役としてはダラ外シャコをインドの白牛ぐらい神聖な戦艦として崇めてます。





ゾーンMボスベレムナイト。タイタニックランスには当たランスー。ゴッ寒。



ゴールデンオーガ、コードネームはオニキンメである。最終ゾーンでは改もでる。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●一画面にも関わらず、ダイナミックに暴れるボスに感動しまくり。

●身震いするほど良いゲームでした。BGMが好きで好きでCDも何十回と聴きました。全シリーズ中一番好きです。

●はじめてのアーケードシュー、音楽が忘れられない。ボムがすごかった。

●私みたいなぬるめなシューターでもラストまでいける（コースもある）ゲームバランス。本当に誰がプレイしても楽しめるゲームだと思います。

●完成されたシステム、何度もやりこみたくなるゾーン分岐。私の中のベストシューティングです。

●美麗なグラフィックは、何度見ても飽きが来ません。私にとっては、このゲームは一つの世界になっています。

●圧倒的な迫力。タイトーの力を見た。

●シャコがひどいです。



東京都：覆面太郎さん

読者が選ぶベストゲーム 第5位

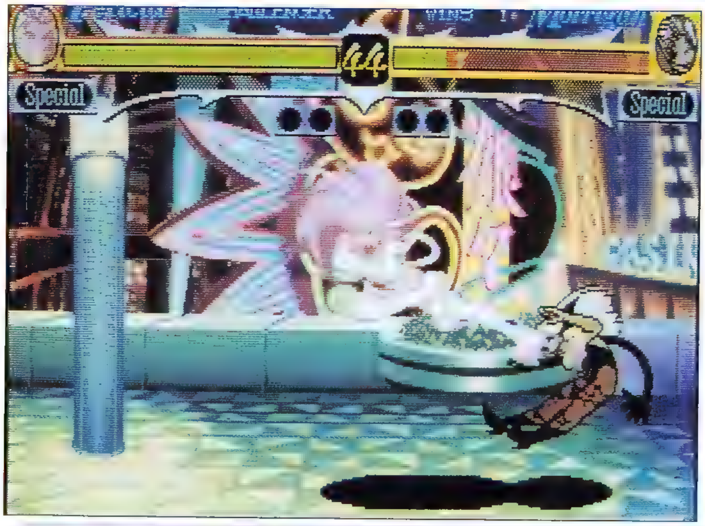
VAMPIRE HUNTER™
Darkstalkers' Revenge

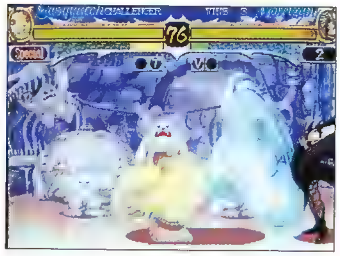
ヴァンパイアハンター 207 POINT

1995年/カプコン

ポイントは全投票数を一万としたときのものです。

本格派2D格闘ゲームの頂点とも呼べる素晴らしさをみんなは忘れてなかったね





かわいいヤツ。でも接近されたら死ねる。その名はサスカッチ。好物はバナナなり。

そう、あれは残金200円のある日、ロケテストの「ヴァンパイアハンター」に出会ったときから始まった。
そのころは本当に赤貧だった。だがそこには、貴重な100円を使わせてしまうほどのインパクトのあるポスターが貼られていた。

「目指すは、ベストゲームバランス」そう、この開発者の自信のある一言で私はハンターに引き込まれた。

ロケテストバージョンでこそ旋風舞が無敵、チェンジイモータルのケズリが…、パイロンの空中投げが…といろいろとあったが、正式発売バージョンではそのすべてが変更され、みんなの知っているように「ベスト格闘ゲーム」に仕上がっていた。

あのグラフィックの力の入りよう、あのサウンドのインパクト、なによりキャラが立っていて、日に日にこのゲームに惹かれていくようになった。

私が選んだキャラは「パイロン」。あの撃っては消え、撃って撃って…という姑息さが気に入ったからだ。これだけで勝っている時もあった。

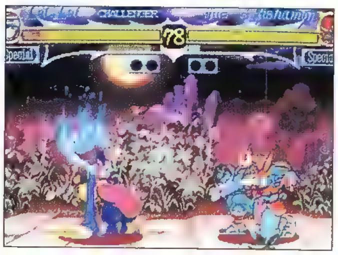
そのうち、ゲイザー（温泉ともいわれている。しゃがみ大P）が対空に使えることや、ゾディアックファイア（タイヤ、ドーナツとも言われている）が移動に使えるなどの発見があり、プレイの楽しさに加え、奥の深さを感じさせてくれた。

「パイロン向上研究会」

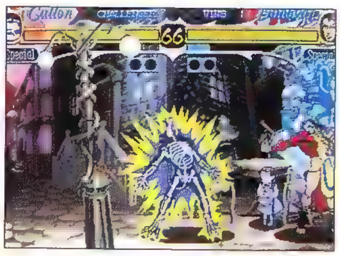
遊びグループの全員がパイロンを選択、対戦しているうちに研究が進み、パイロン向上研究会なるものを発足させた。

時がたつに連れ、優位であったパイロンも対抗策がたてられ、まけが込んでくるようになると、私たちは近・中・遠距離ごとに担当を決め、その分野だけを徹底的に育てることになっていった（私は近距離担当として研究をしていったが、入れ込みようが半端ではなっかったらしく、結局のところ全部やってしまったが）。

数人で1キャラを開発すれば、当然成長も早い。他ゲーセンにも名前が知られるようになり、遠征されることもあった。



チャイニーズゴースト対ジャパニーズゴースト。この世界観あればこそ、ですな。



アニタとドノヴァン、じゃなかったドノヴァンとアニタ。主人公です、一応…。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



千葉県：文月美和さん

- 好きなもの程キライになる。けどやめることはできない。という大宇宙の誕生からの理。
- 対戦の楽しさと負けた時の悔しさを初めて教えてくれたゲームです。
- セイヴァーはもはやギャルゲー。モリガン使いとしてはハンターがBEST（？）
- 近年のアーケードゲーム最高のデキ。セイヴァーはどうやらこれを越えられなかったようだ。
- 格闘ゲーム初体験がコレ。格ゲーの魅力を知らしめて下すったという点で、心に残る。
- このゲームのおかげで一時期離れてたゲーセンに舞い戻り他の面白いゲームに出会うことができたから！ゲーム性、ビジュアル、音声、すべてが高いレベルで結実した傑作。

読者が選ぶベストゲーム 第6位

SAMURAI SPIRITS™

サムライスピリッツ

196 POINT

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

1993年/SNK

世界の侍大集結！美麗なる剣技の応酬に貴方は侍ソウルを感じとれるか？橘右京の燕返しだけでCPU勝てました。



盗賊アースクエイク、これでもガルフォードと同門の忍者なのだ。

邪神アンブロジァを復活させ、世界を闇に変えるべく暗躍する天草四郎時貞。その波動に感応するがごとく、修羅道を歩む剣士たちは島原に集結するのであった。

サムライスピリッツは剣劇を題材にした2Dチャンバラ武器格闘ゲームである。真剣で攻撃するだけに大斬りの攻撃力は非常に高く、画面下の怒りゲージが臨界突破状態ならば、刃は絶命の力を持って相手の体力ゲージを大幅に奪い取っていった、見よこの減り！対戦プレイヤーにはかつてないプレッシャーがかかり、一瞬たりとも気の抜けない張り詰めた空気が漂う試合を楽しむことができる、それがサムライスピリッツだ。

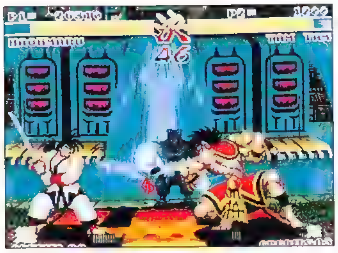
サムスピのキャラクター選択画面にはどいつも主役級の面が集っている。お侍、仮面の戦士、忍者、ふとっちょ、女騎士、歌舞伎役者、アイヌ娘、せむし男、中国の武将…。「剣」という一つのテーマから、よくこれだけワールドワイドに印象的なキャラクターを揃えたもんだ。

こいつらが真剣勝負を始めるとこれまたド派手なエフェクト起こりまくり。覇王丸の剛剣が竜巻を起こし、燕は燃え、精霊は立ち昇り、獰猛な鷹や犬が襲いかかる。もうモニター内花盛り。この超個性派侍陣の中でも特に、アイヌの女戦士ナコルルは外観と彼女の汚れのない清楚さが多くのプレイヤーを魅了し、ナコルル人形まで発売されるまでに愛され、今や侍魂シリーズ必須の存在となっている。

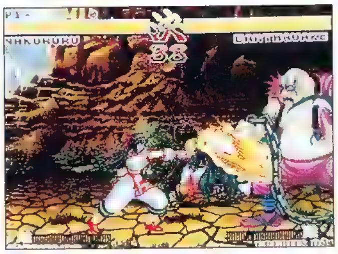
そのほか、ボタン連打で鍔迫り合い、剣を飛ばされた素手状態からの真剣白刃取り、相手を倒した時の止め技により、タイム表示に届かんばかりの胸から出る鮮血の噴水、スカッと半身がずり落ちていく切り身地獄などの座頭市テイスト溢れる残酷描写は定番の効果として続編に継承され続け、天草降臨では断末奥技として昇華されるなど、同社の戦国伝承とは一味違ったアイディアが随所に散りばめられていた。

勝敗デモでむしろをかけられ黒子に運ばれていくホトケさんに盛者必衰を垣間見、病に蝕まれる橘の句には浮世の無常感を感じたものだ。





ドクロを投げる仮面の戦士タムタム。ジャンプからの大斬りは強大無比の破壊力！



鷹に捕まり、いや自由意志で掴まり相手の隙を窺うアイヌの戦士ナコルル嬢。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●ゲーマーになるきっかけにして初めて「カッコイイ」と思ったゲーム。

●初代の侍魂です。初めて目にした時の電撃をくらったような衝撃、つばぜり合いのあることを知った喜びは忘れられません。

●サムライシリーズ色々あるけど、やっぱ初代が最高！大斬り命って感じ。

●残り一秒でも気を抜けないところが好きだった。

●「斬る」感覚は初代が一番だと思う。

●格ゲーにチャンバラを取り入れたそのアイデアが素晴らしい。

●完成度的にもインパクト的にも他のクソみたい格闘モノと一線を画していて素晴らしいと思います。

●…そこにナコルルがいた…。



大阪府：沢田ビンゴ　さん

読者が選ぶベストゲーム 第7位

RAYFORCE

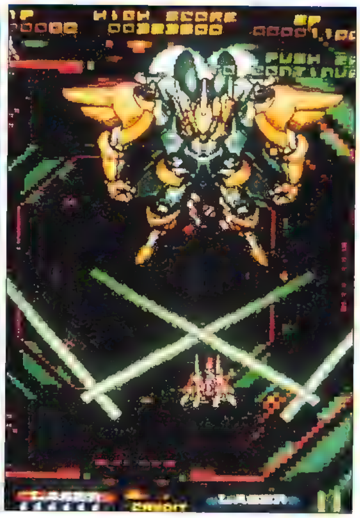
レイフォース 190 POINT

1994年/タイトー

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

4秒間がロックオンチャンスだ！発進せよ！X-LAY！作戦はシステム機能の停止、そして本星の破壊…。





レイフォースと言って脳内を駆けめぐる記憶は、ラウンド5ラストで惑星内部への門番を預かる巨大ロボット・オーディンとの激闘に尽きるだろう。黄金色に輝いているボディ、フッ『原子配列操作による物質生成理論』が完成している今、金塊の価値など石ころ帽子をかぶせているも同然！さあ闘えオーディン！高度下げろ。おっ生意気に人間様の真似して腕組みするとは小癪な！いや、まさかオーディンは胸を見られるのが嫌で両腕で隠してるとか？このーエッチバカヘンタイって感じの恥じらい…ですか。なりは人型だがまだまだメカッ娘だあ。初い奴じゃて、バシュウム、痛っ！いきなり肩から紫色セプテンバー稲妻レーザーで一発撃墜ですと！

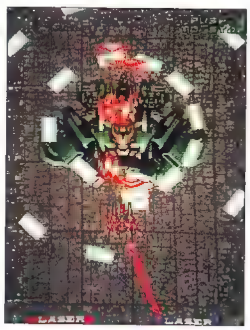
こ、この胸隠しからの連携技は相原コー○の傑作悲者漫画「ムジナ」に出てくるくの一の忍術くらげ落としではないか！くらげ落としの術とは！まずうら若き女忍者が敵前で景気良く脱衣する、その不測女体に敵忍者は大驚愕！そうこうしている隙に斬りかかる！というくの一と書いて女のファイナルウエポンである。オーディンが使用した技はまさにくらげ落とし改！私は負けた、メカの色気に！そしてCom－Humanに！この時ほど、自分がゲイであれば！神よ！ゲイにしてくれ！アイムゲイ！と思った瞬間はない。

近年のシューティングボス敵たちは『いきなり』、『出し抜け』が大好きである。レイフォースだと、オーディンのいきなりレーザー、出し抜けパンチがそれにあたると思う。これら、意表をついた攻撃も様々なゲームの修羅場をくぐり抜け、経験を積んだゲーマーには通用しなくなってきているのではないだろうか。

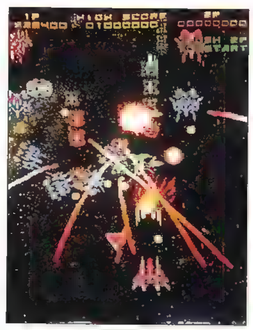
そこで、前述の『くらげ落とし』エフェクトを加えることで、ビギナーも玄人も皆撃墜！さすがはCom－Human、ゲーマーの弱点をよく研究しているぜ！



息づまる巨大メカとの戦い。自分のありったけを打ち込め！



この形、このバリア、どこかで見たような…。



レーザー射出！8機ロックオンすると得点倍率は128倍まで跳ね上がる。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



デモ画面より

●シューティングゲームの革命児的存在だったと思う。ロックオンレーザーは画期的だったなあ。

●爽快感と高い戦術性を合わせ持つ数少ないゲームだと思う。ハイスコアパターンは熱い。

●純粋な弾避けの熱さと下手な人でもつい点数を稼ぎたくなるシステム、それに音楽とストーリーとすばらしい演出が加わったすごいゲーム。

●すばらしい演出に極限まで追求されたゲーム性、もの悲しいストーリーに音楽！！これはもう芸術だ。

●人間と機械・有機と無機・戦闘マシンであるハズの苦悩…。ゲームとしてだけでなく、いろんな意味で作品だった。

●このゲームを作ったタイトーさんに感謝。

読者が選ぶベストゲーム 第8位

鉄拳3

185 POINT

1997年/ナムコ

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

神隠しにあった格闘家たちの行方は？紅返しとは!?謎が謎呼ぶ闘神事件！三島家と仲間達の懲りない面々がお送りする格闘巨編最新作！



闘神オーガである。格闘家の魂を集める彼の真意はなにか？

アメリカザリガニが古い身体を脱皮して脱ぎ捨てるように、鉄拳のメンツもさらに綺麗なボディになって帰ってきた！

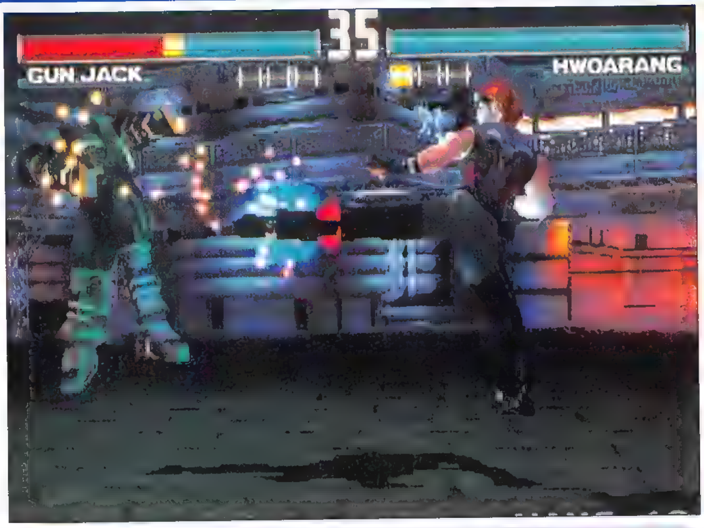
前作のThe king of ironfist tournament2から19年の歳月が流れた。73歳になり拳が錆び付くどころかさらに鋭さを増した三島財閥頭首三島平八の呼びかけで第３回The king of ironfist tournamentが開催され鉄拳持つ者は三たび集った、そこにレジェンド生命体闘神オーガの影があることも知らずに…。

運命の稲妻/風間仁、超熱血格闘家/ポール・フェニックス、蘇る炎のドラゴン/フォレスト・ロウ、スーパーポリス/レイ・ウーロン、アンガー・オブ・ビースト/キング、サイレント・アサシン/ニーナ・ウイリアムス、からくり宇宙忍者/吉光、遊遊元気娘/リンシャオユウ、ブラッド・タロン/ファラン、監獄の復讐鬼/エディ・ゴルドに加えタイマーで出場する。レイジベア/クマ＆パンダ・放浪の女拳士/ジュリア・チャン、暴走殺戮モンスター/ガン・ジャック、スネーク・アイ/ブライアン・フューリー、ライトニングスカーレット/アンナ・ウイリアムス、木人、幻のダンサー/タイガー・ジャクソン、鉄拳王/三島平八、鬼/オーガ！が今大会にエントリーしている。鉄拳最大最凶の闘いが幕を開ける…。

アーケード版の鉄拳３ではエンディングムービーがないため、凌暁雨の理想とする遊園地がどんな施設なのか、まったく見当がつかないがチョイ予想。

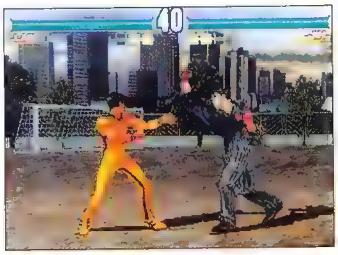
遊園地といえば、定番なのがミラーハウス。もちろん配置はフォレスト・ロウに決定だ。燃えよドラゴン怒りの鉄拳で見せたあの名場面が今甦る！

次にジェットコースター。これは世間一般のジェットコースターの概念から遥かに逸脱したもので、コースターの線路を歩いていき、頂上で待ち受けるレイ・ウーロンにジェットの速さで虎掃腿（こそうたい）をくらうというもの。鉄拳の強者たちでも虎掃腿（こそうたい）をくらうとダウンしてしまう。人間では足を払われ場外ホームランは必死というアトラクションです。





新キャラの1人、ファラン。カッコいいけどムズいんだ、これが。



体育教師と不良生徒、なワケなくロウと仁。ジャ、ジャージ…？

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●正に「最強」の名にふさわしい格闘ゲームの最高峰だ！！

●前作からの改良点である受け身がポイント高し！2での攻撃を受ける側も何かしたい！という願いがかなった。一言いうならキャラ少なし。

●鉄拳3は格闘ゲームの王道を行くゲームと言ってもおかしくないほど今世紀で最高のゲームだと思う。

●動きがスゴイ！！さすがモーションキャプチャーをしただけのことはある。あとはシャオユウかな

●外でも地元でも盛り上がっているのでうれしい限り。燃え2,行ってきまーす！

●何かついに来るとこまで来たか？グラフィックはまだまだいけると思うけど、この独自の内容は…

●今はこれが中心に回ってる。



福井県：秋山仁さん

読者が選ぶベストゲーム 第9位

DARIUS™

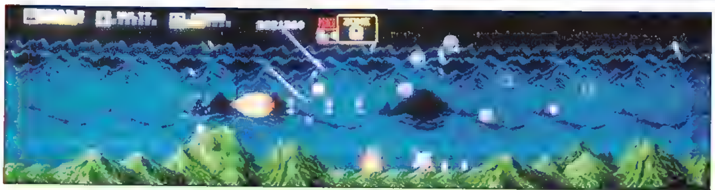
ダライアス

179 POINT

1987年/タイトー

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

バイオストロングもクリオネもすべてはここが始まりだった。3画面モニターの宇宙を飛び、巨大戦艦にウェーブ弾を撃ち込むのだ！


ボディソニックでお尻がかゆくなったりした。君の思い出は？


グレートシングです。クジラです。ドリル弾です。ぜんじさんです。

シルバーホークに乗り込むプロコとティアットの行く手を阻む海洋生物型巨大戦艦は頭足類（オクトパス、カトルフィッシュ）、腔腸動物花虫類（エレクトリックファン）、甲殻類（デュアルシザース）、軟骨魚類（アイアンハンマー）など実にバラエティに富んでいる。

中でも体に硬い骨をもった硬骨魚類をモデルにした戦艦は4艦も登場するのだ。巨大戦艦の圧倒的な攻撃力、耐久力はまさに、現生脊椎動物のなかで種類数、量ともに最も繁栄している動物群硬骨魚類の名を冠するにふさわしいものがあるだろう。

硬骨その1：キーンベイオネット
　コードネーム：カジキ

長く鋭い吻を持つキーンベイオネットはグラフィック上で見るとメカジキに一番良く似ている。松方弘樹もグッとくるであろうメカジキは獰猛な性質で、時にはクジラでさえも襲うことがあるのだそうだ。うまくキャプチャーしてゾーンZまで運んでいければグレートシングと同士討ちは必至なのだが、ダライアスにはキャプチャーシステムはなかった。

硬骨その2：キングフォスル
　コードネーム：シーラカンス

1983年にトロール漁船に捕獲されるまで絶滅したとされ、およそ6000年前の太古からほとんどその姿を進化させずにきたシーラカンス。1面ボスでそれなりに簡単という憂き目にあっているのもそこに起因するのかもしれない。

硬骨その3：ファッティグラトン
　コードネーム：ピラニア

小型破裂ピラニア弾を装備しているファッティグラトンは菱形の体からしてピラニアそのものだ。

硬骨その4：グリーンコロタナス
　コードネーム：タツノオトシゴ

頭部の弱点を保護するヘルメット着用のグリコロ。今風に言うとタ○ツー（ポ○モン）。もちろんグリーンコロタナスのほうが10年も大先輩なのはいうまでもない。

ちなみにグレートシング（哺乳類）の主食はイカだそうだ。逃げて！カトルフィッシュ！

サポーターボイス　俺にも言わせろ！


メーカー販促用イラスト

●このゲームを初めて見て、そしてプレイしたときの衝撃は今でも忘れない。これを超えるアーケードゲームは未だにない。

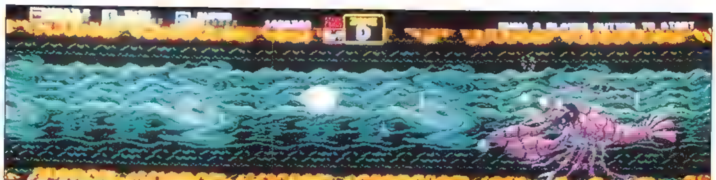
●すべてはここから始まった。ゲームシステム、映像、音響とすべてにおいて衝撃的だった。学生だった当時PTAの目を盗んで良く遊んだ。

●大迫力の三画面、やボディソニック、個性豊かなキャラクター、最終ボスとの戦いは熱かった。

●後にも先にも三画面をあれだけ巧に使い切った作品は存在しないのでは無いかと思います。

●初めて見た時、一種独自の幻想的な雰囲気に釘付けになったのを覚えている。

●いろいろな意味で思い出深いゲーム。ああっあの時代に戻りたい…。


デュアルシザースの登場。帰化動物であるアメリカザリガニが電脳世界も浸食？

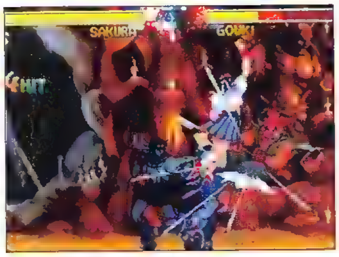

オクトパスは7本の触腕をもげば撃沈できるぞ。

読者が選ぶベストゲーム 第10位

ストリートファイターZERO 2 174 POINT

1996年／カプコン

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。



ある意味、豪鬼をも超えた存在、さくら。心を奪われた読者も多いことだろう。

思えば私の初仕事がZERO 2。初心者でも、比較的楽しめたのがいい。

ZERO2といえば何を連想するだろうか。やはり他の作品から乱入してきた新キャラ達だろうか。

古くはファイナルファイトから登場してきた、ガイ・ソドム・ロレント。ガイは素早くて、ロレントはトリッキーだった。ソドムは挑発が中段だったような…。

また、ストIIシリーズから復活してきたキャラに、ダルシム・ザンギエフがあった。ダルシムのヨガストライクストライクなんて裏技を覚えている

人はかなりマニアックだ。ザンギエフは跳びキャラに変化していて、古くからザンギ使いだった人は驚いてた。ファイナルレベル3の威力は凄かった記憶がある。

さらに、ZEROに隠しキャラとして出現したベガ・豪鬼・ダンもレギュラー出演。ベガは踏みつけが強いキャラで、なんだかなーなんて嘆いてた人もいた。豪鬼はバランス調整がしっかりと行われていたのが良心的。瞬獄殺を狙いたくなるところがまた楽しかった。

そしてダン。どこからどう見ても私的財産の権利を侵しそうないでたち。片手で「がどーけん」「こうりゅうけん」の腕の伸び具合「よゆうっス」などなど、そのあぶない刑事顔負けの危険ぶりは、多くのファンを得、後にリリースされる作品にもよく見かける存在となった。なお挑発伝説の最後のよゆうっスポーズ中は、1.25倍のダメージを受けるようになっていた。

（最後は見ろよってことだろう）。

忘れちゃいけないの存在なのが、完全なる新キャラのさくら。戦法も小足連打がメインだったりと地味な存在であったが、女子高生ファンの男どもは、必死にレバー前入れ中Kを使っていた。なにより、あの健康的なボイスはさわやかで良かった。「チョーはどうけんってカンジー」とか言わなくて安心したものだ。

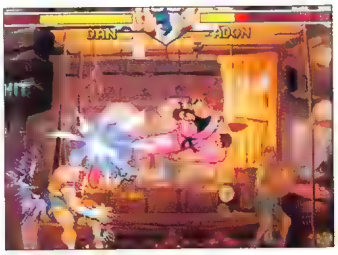
システム面の話しをすれば、オリコンが印象的。ゲージを1段階以上ストックすれば、大ダメージを与えるチャンスがあった。オリコンを組み立てる楽しさは計り知れない。

あっ元とバーディー忘れてた。（P鈴木）





「キュピーン！」ゼロ2の新システム、オリコン。可能性は無限大だ。



コイツもある意味、豪鬼を越えていた。「ダン大キライ！！」って人いないでしょ？

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●セーラー服を着て波動拳をうつ女の子に、はじめはなんじゃこの娘は？と思ったが、プレイするうちにハマっていってしまった。

●対戦がとても面白かった名作。ゲームシステムややりこみの楽しさはさすがカプコンといったところ。

●「ストII」大FANの僕が一番対戦で燃えたシリーズ。バランス、奥の深さ、駆け引き等、どれを取ってもストリートファイターシリーズ最高峰。

●使用キャラが多くなり、新システム追加でかなり戦略の幅が広がったのに加えゲームバランスがしっかりしてたので安心して遊べた作品。

●私にとって、ダンの存在がすべてであります。

●完璧とは言えないが、一番完璧に近かった格闘ゲーム。



千葉県：愚面童子君

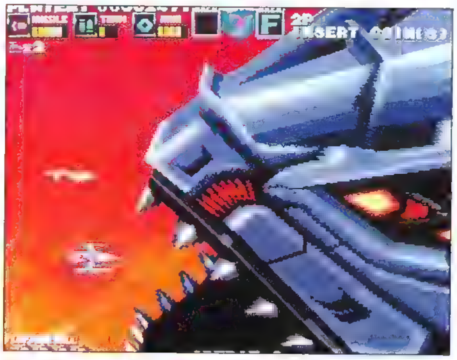
読者が選ぶベストゲーム 第11位

G-ダライアス 168 POINT

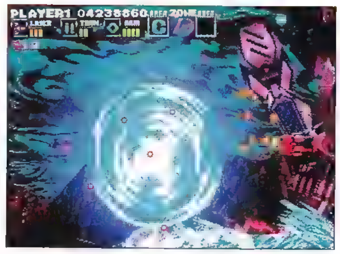
1997年／タイトー
©TAITO CORP.1997

GIGANTIC, GENERALITY, GENESIS, GREEN GLOBE…多次元世界からのダライアスをGに見た！

「あなたっ！子供が子供がぁぁー！」
「そこの銀色のぉ！何が目的なんじゃ！む、息子を返してくれー！」
息子を容赦なくキャプチャーされたRーゾイド夫妻の請願にシルバーホーク搭乗員はゆっくりと応答した。
「オレの名はサムラック・ライダ。生命の始まりを見るために命を奪うものなり。このガキはことをあろうに我がシルバーホークにひっかき傷をこさえたのだ。ゾーン引き回しの上獄門キャプチャーボムってくれるから安心せい！」



「パ、パパー！」
「そこをなんとか！…代わりにワシがキャプって果てますから息子だけは…」
「いいえ！お侍、もといサムラック様！私の身体を自由になさってくださいまし。だから、どうか主人と子供は！」
敵夫婦の絆に打たれるサムラック。"死を司るもの"と呼ばれる彼にもまだ人の血が流れていたのだ…。
「クク…よかろう。一度だけクイズを出してやろう。答えられれば息子は解放する、だが、間違えたならば！オールナッシングだ。第１問！Gーダライアスの"G"の意味を４つ答えよ！」
「楽勝楽勝！ガンバスター、ガンフロンティア、グリッドシーカー、グレートソードマンなりー！G一獄巡りっつーのもありですかな？ガハハハ！」
「パパー、銀鷹のおじさんキュイイーとαビーム溜め初めてるよー！」



アルファビーム重要でしょ！でも使いすぎるとヒデブゥ！

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●適度な難度に、飽きないキャプチャーシステム、魅力的な音楽、美麗なグラフィック、迫力ある演出、etc…すべてよし！！ハートにピンポイント攻撃って感じです！！
●まさにキャッチ・ザ・ハート！（古いか？）曲のクォリティも高く、いうことナシ！
●演出が神秘的で格好良い。曲もさすが小倉氏といった感じで盛り上げてくれる。
●前作の外伝をプレイして「これ以上のゲームは出ないだろう」と思っていたのに…



メーカー：ポスター

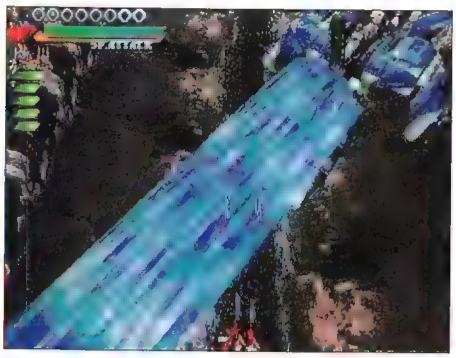
読者が選ぶベストゲーム 第12位

レイストーム 163 POINT

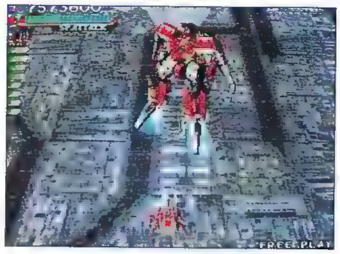
1996年／タイトー
©TAITO CORP.1996

稲妻ロックオンレーザーを搭載したRーGRAY２が選択可能になった。たった一つの冴えたやり方が地球の未来に繋がる！

もしもレイストームが麻雀ゲームになったら…？
ロックロンレーザーシステム…これはRーGRA子１（聖アルビオン女学院所属）とRーGRA子２（同上）の固有イカサマ技である。相手の捨て牌に照準を合わせると自動ロックロン体勢に入る。Bボタンでレーザーを発射すると、ピンズをレーザー孔が貫き２～９ピンまで自在に牌を変えられる。
牌が「白」だった場合、レーザーで「北」「西」などを書き込みアタリ牌に変更することができる！GRA子１は８画まで、GRA２は16画までインチキが可能だ。



ロン用型高機動ビット…RーGRA子たちのライバル校セシリアコンバットスクール生徒会長アラ律子が使う相手牌のぞき見専用ビット。カメラアイが敵の手牌を毎ターン逐一報告するぞ。
光子魚ロン…セシリアコンバットスクール槍部主将ハニー・バルのイカサマ技。破壊不可能の魚雷が対戦相手の捨て牌を巻き込み自爆し、そのどさくさに紛れてロンするという荒技。アタリ牌で無かった場合も捨て牌はすでに木っ端微塵なので証拠は残らない。
シールド発生ソウズ…セシリアコンバットスクール用務員のユグドラ史朗のストーム奥技。ロックロン系のロンを完全に防ぐバリアーを発生させる、自牌にソウズがないと使えない。



とにかくキレイなグラフィック。人気がでて当然だね。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●シューティングが冬の時代に発売し、シューティングの人気回復に貢献した名作です。
●インパクトのすごさにビックリした。メカがかっこいいし、難しいけれど弾避けがクセになりそうだし、ロックオンで点にどんどん倍率が掛かっていくのが快感！
●シューティングが下手な僕でも、下手なりに楽しめた。スピード感と爽快感は秀逸だと思います。
●美しすぎるグラフィックにゲーム世界にあったサウンド、練り込んだロックオンシステムなどが良かった。



メーカー：イメージイラスト

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

読者が選ぶベストゲーム 第18位

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™

D&D®シャドーオーバーミスタラ～ 135 POINT

1996年／カプコン

剣と魔法とドラゴンと、俺とお前の熱い友情だ!!多人数プレイが大いに盛り上がったアクションゲームの傑作。

プレイ時間1時間～2時間。

参加人数にもよるが、このゲームを1クレジットでクリアするにはこれくらいの時間がかかる。ライフ1つでこの長時間に及ぶ冒険を生き抜くのは、とても困難なことのように思えた。

見るからに弱そうなゴブリン共も、旅慣れない冒険者には脅威となるのだ。おのれの剣を主力に道をきり開くファイターならともかく、アイテムに加えて多くのマジックを使いこなさなければならないマジックユーザーなどは、血のにじむような練習を重ねずして華麗なプレイをすることはできない。ヒーリングポーションはどこだ、まだ最初のボスにも会う前なのに…。とね。



そうして、ある時は1人で、ある時は仲間がいることに心強さを感じながら何度も旅に出て、冒険者は成長していった。ついには、その長き旅を見事に成し遂げる。

上手くなっていくことの喜びもさることながら、数多くの楽しみ方ができることもこのゲームの良さだった。豊富に用意されたアイテムや、選択ルートの多さ、同キャラが2人まで使用可能などの自由度の高さから、冒険の『お題』は無限に出てくる。

遊び易さと独自の世界観は、今なお多くの人々を引き付ける。(Mio)



ボス戦なら俺様の魔法で十分だ！ザコ戦は…お前らやれ…やって下さい（弱気）。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●アクションが死ぬほど苦手な私をここまでハマらせたゲーム。キャラから入った訳でもなく、とにかくゲーム性にハマった。

●4人でやると騒がしくて楽しい！

●前作の良い所をできるだけ残しつつ、シンプルさと爽快感がプラスされた。パーティプレイが最高に面白かった。前作同様心から楽しいと感じる素晴らしい作品。

●プレイしているといつのまにかギャラリーが……ああ気持ちいい。

●このゲームのおかげでたくさん友達（ゲーム関係の）ができました。



神奈川県：千石ぷうさん

読者が選ぶベストゲーム 第14位

THE KING OF Fighters '96®

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 151 POINT

1996年／SNK
©SNK 1996

KOFオロチシリーズ遂に本格スタート！最後まで大地に立っていられた者が生き残るサバイバル格闘ゲーム第3弾！

ＫＯＦ'96はマチュア、バイス、レオナ、ちづる、ゲーニッツとオロチー族等が大量投入され、完全にストーリーはオロチ一色に染め上げられた印象を受けた。次回作のＫＯＦ'97はオロチ編後半に相当するといってもいいだろう。謎本が出てもおかしくないぞ。

オロチに影響されなかった方々としては、カリフォルニアロマンサー・ミスタービッグ、クイズで旅のヘッドやってました帝王クラウザー、永遠の悪玉ギースが参戦し、龍虎１の藤堂竜白の娘、香澄が女性格闘家チームに参加、あぶれたユリは龍虎チームへ移動、カラテカバイオレンス・タクマはエンディングのみの出演となってしまった。激動の人事'96！しかし、このブレイブあるリストラがＫＯＦの嗜虐的な楽しみかたになっているのかもしれない。



しっかし、オロチの血はおっかないけど商品名としては売れ筋だと思うんですけど。ＳＮＫ製薬とか作って売ったら大ヒットするかも？

イオリン5000000ｍｇ配合滋養強壮に・ＫＯＦ後の肉体疲労に・血の暴走後の証拠隠滅に

オロチナミンＥＸ！

使用上の注意

◎まあ、飲め飲め。

◎オレが飲めんのか…。

◎遊びは終わりだ！飲め！含め！そして死ね！



KOF初参戦のレオナと香澄。この写真がシリーズでの彼女達の運命である。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●どうすればゲームを楽しくプレイできるか？ということを考えさせられた。

●ゲーム性、新キャラ、オヤジ度ともに最高のゲーム。何がいいかってMAX八稚女。

●2D格闘で最高に面白い。完成されたゲームだ。キャラクターも過去最高。今年もいいが、96のキャラのほうが好き。

●キャラクター性といい、とても個性的でゲームとして以上に面白かった

●いまだに人がしてると乱入してしまいます。



千葉県：オヤジLOVEQさん

読者が選ぶベストゲーム 第15位

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

146 POINT

1996年／エイティング/ライジング

細くスローな敵弾が空に壁を築き上げる！フォーメーションを使い分けろ！連射は最後の武器だ！硬派縦シューバトルガレッガ！

元連邦軍兵器開発主任のウエイン兄弟が試作戦闘爆撃機「ワイルドスネイル」に乗り込み、連邦軍を次々と落としていた。自らが生み出した悪魔の兵器をその手で葬りさるために。そして、これからの自分が歩いて行けるように。



「兄さん！連邦の機体だよ！よーし僕の連射で…」

「やめろっ！俺の発明した超高性能敵機連射音傍受即友軍機火力アップマッシィーンに反応して、敵弾がさらに多く吐き出されるぞ」

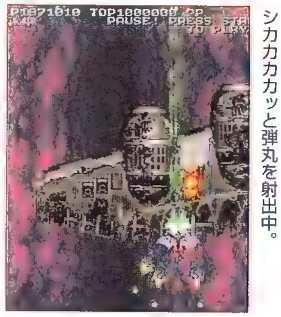
「やったね兄さん明日はホームランドだっ、て何でそんな装置作るんだようう！しょうがないからパワーアップアイテムで火力をアップさせるか」

「それもダメ。敵弾貫通力判定順応進化金属で装甲を施してあるからどんどん、堅くなってしまうのだ。俺ってかっこいい…」

「それじゃあどうすればいいのさ！僕たちの開発した兵器で罪もない人々が苦しめられているっていうのに！」

「うーむ、しょうがないなあとっておきの手段を教えてやろう。連邦機の攻撃システムには敵機が撃墜すると手を緩める『獅子は兎を狩るに全力を尽くさない』プログラムを施してあるのだよ。そんなわけで弟よ…さらば」

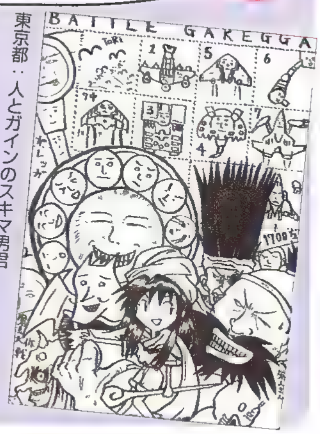
「えっ、なにうわっ撃たれてる！ドドド…ピーがガー」



シカカカッと弾丸を射出中。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- あの弾数が、渋い世界が、硬派なストーリーが忘れられない。
- 弾幕をくぐり抜けることがこれほどおもしろいとは。
- 出ては消えてゆくばかりのゲームにいい加減うんざりしていたころ、異様に光って見えた。
- 消えかけていたシューティングへの情熱を再びよみがえらせてくれたゲーム。私みたいな下手な人間にも楽しめるというのもすごいこと。
- あそこまで「戦略」を要求するゲームを知らない。90年代を代表するSTG。



東京都：人とガインのスキマ男君

読者が選ぶベストゲーム 第15位

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

スーパーストリートファイターIIエックス

146 POINT

1994年／カプコン

ゲージ王スーパーゲージ降臨！スーパーコンボは覚悟の証し！残像アタックで心地よいフィニッシュを迎えよう！

平成、それはゲージが支配する時代。ゲージが変われば世界が変わり、ゲージが西向きゃ尾は東。キャラクターはゲージによってのみ生きることを許され、ゲージに絶える。

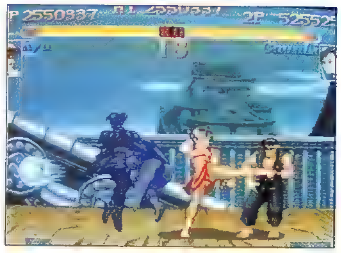
そんなゲージ飽和時代においても新ゲージは次々と生産されてゆく。力無くうなだれたちょっとわけありのゲーマーたちは呟く。

「また、ゲージか…」

そんな世捨て人味兵にはスーパー頭突き「どすこい」違うでしょ！スーパーストリートファイターIIXのスーパーゲージが青光りする様子に育成シュミレーションをプレイするようなグッとくる喜びはないか!? 溜まっていくゲージの仕組みを知りたくはないか？限りない興奮、かつてない感動、捜し求めていたもの、それがスーパーゲージに見つけることができるかもしれません。



1994年当時はゲージ自体が舶来物のビードロのごとく珍重されていた。必殺技を出す、技を相手に当てるかガードさせることで増加するスーパースト2Xのスーパーゲージはその溜まり具合の遅さから一試合にワンチャンスぐらいしか機会は到来しなかった。その上、今どきのゲージのように次ラウンドへ持ち越すことができないため、光ったら、とにかく使って反撃され自滅する場合が多かった。俺はね。



残像が美しく映える春麗の千烈脚。サウザンドバーストといいます。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- ストII、ストZEROシリーズ含めて最もバランスがとれた「ストII」。通常技が非常に凝った作りなので格技の研究が奥深く、またゲームスピードもちょうど良かったので地上戦が面白かった。
- キャラの魅力、ゲームの面白さ、どれをとっても今の格ゲーに見劣りしないと思います。今でも時々遊んでいます。
- いまだに対戦でアツくなれる。面白い。チュンリーが20代後半というのも見逃せない。
- まさにスト最高傑作！



ゲーメスト増刊スーパーストリートファイターIIXメーカー：キャラクターイラスト（春麗）より

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

読者が選ぶベストゲーム 第18位

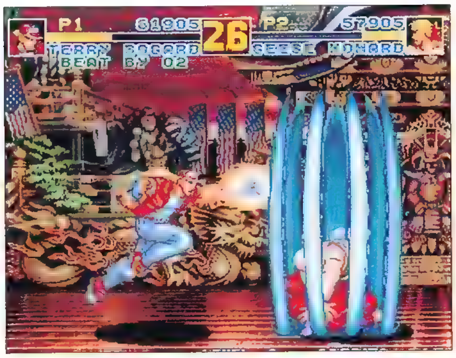
餓狼伝説スペシャル 135 POINT

1993年／SNK

スペシャルと呂辺須ってわかるよね。もちろん餓狼ときたらスペシャルだ！ライン間を飛べ、強く早く高く！ボタン一つで奥から手前に！

16分の1。これは餓狼伝説スペシャルにおける女キャラクター（不知火舞）の割合である（ドリームマッチのリョウ・サカザキ含む）。数値だけで見ると恐ろしくむさいが、実際超むさだ。

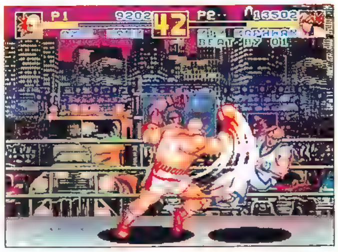
スペシャルハゲ2人、スペシャルヒゲ5人、スペシャル上半身脱ぎ男4人、旋風剛拳時のタンフー・ルーを含めると脱ぎ男は5人に増加。ビバスペシャル！そんな餓狼スペの魅力を闇の3闘士中堅アクセルホーク氏に語っていただこう。



いようオレだ。餓狼界バリ強（バリバリに強い）のボクサー、アクセルホーク様だハッハッハーッ！

早速だが、ゲストキャラのリョウサカザキにだけ「無敵の龍」なんて動物（？）通り名があるなんてずるいと思うぜ！俺様もあの伝説の格闘家に負けない餓狼の顔だからよう、動物の名を冠したセンシティブでモチャッとした通り名が欲しいわけよ。

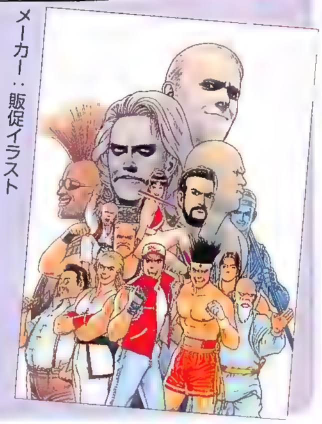
まず、俺様のイメージにピッタシカンカンなアニマルと言えば…ゴリラかなやっぱり。ビーストウォーズのコンボイ様もゴリラだしな。俺はゴリラだ。ほかにアクセル様といって思い付くのは、電流ロープのリング・一発が重い・トランクスとグローブ・苦手なものネズミ、おっ意外じゃん。俺の通り名は「ネズミが嫌いなゴリラ」だ！！バスチューアップ！



アクセルホークの拳をくらいなはれ！BUST YOU UP！

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- このゲームがなければ、格ゲーをやることもなかった。
- プレイする人によって、その人なりのスタイルといったものが、ここまでハッキリ出せるゲームってのは少ないんじゃないでしょうか。攻めるも待ちもその人次第。
- 連続技、CPU、対戦などすべてにおいて最高！！
- 連続技が入り過ぎるという格ゲーにとって割と致命的な欠点があるが、オフェンス側が主導権を握りやすいシステムが当時の格ゲーとしては、とても新鮮で心地良かった。



メーカー：販促イラスト

読者が選ぶベストゲーム 第19位

ストリートファイターIII 129 POINT

1994年／カプコン

マニアと言われる人々は、こんなゲームを待っていた！病気のように真下や前にレバーを入力を繰り返す彼らは「ブロッキング世代」!?

格闘ゲーム熱は冷めやらず、毎年数多くの格闘ゲームがあらわれては消えていく。そのどれもに手をつけ、浅く広く遊ぶという人が多い中、1つのゲームにこだわりを持って、研究しながら遊ぶマニアも健在である。

ストIIIは「浅く広く」型の人間には、残念ながら理解されなかったのではないかと思う。今までのストリートファイターシリーズと同様の闘い方でももちろん遊べる。しかし、それではストIIIの個性は引き出せない。全くと言っていいほどに。



そのカギは「ブロッキング」という新システムだ。難しいが、できるようになれば対戦内容がガラリと変わる。マニアはここに面白さを見出し、他にはない熱いかけひきを楽しんだ。

格闘ゲームのもう一つの魅力であるキャラ。ストIIIのキャラ達は我々に媚びず、地味とさえ言われる。今までのシリーズにいた人気キャラはいない。

しかしだ。キャラの動きはどうだ。

フットワークに合わせゆったりと揺れる髪や道着。細かく動く構えた手。攻撃を繰り出す瞬間の重み。息づかい。

彼らは「生きている」。我々に媚びなくとも、渋みのある存在感を湛えて。

ストIII。やる程に、見る程に、深みを感じさせる。（Mio）



ウワサの中年ダッドリー。
グローブつけたままティータイムしてたね。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- アニメパターンと操作感の一体感がいい。動かす気持ち良さがある。
- キャラの魅力もさることながら、自分の戦い方はどうなのか？考えさせるゲームで大好きです。
- ブロッキングにハマる！真・昇龍拳かかっこいい！！スタンゲージがあるとたすかる！！！（わかりやすい）
- IIIの名にふさわしいIIIシリーズを越えた完成度。
- これは最近出たゲームの中で一番面白いゲームだ。
- 新しいシステムに挑戦する姿勢が素晴らしかった。



兵庫県：夏樹あおみさん

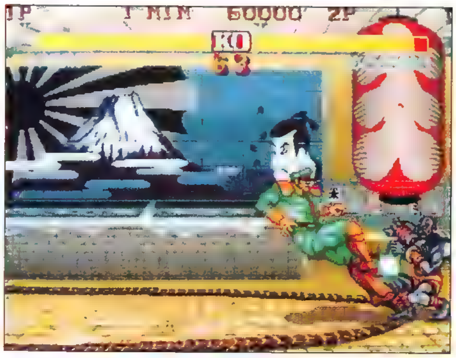
読者が選ぶベストゲーム 第19位 STREET FIGHTER II™

ストリートファイターIIダッシュ 129 POINT

1994年／カプコン

焼き直しとは呼びたくないゲームナンバー１！何よりも白かったあの頃、俺の心にダッシュが飛び込んできたのさー。

ヒットゲームの使用できなかったボスキャラや隠しキャラの類いをプレイヤーキャラにし、旧キャラに新技や新カラーをつける…これを少し事情通のゲーマーが聞くと「なんだ、焼き直しかい」と鼻の先で笑うかもしれん。

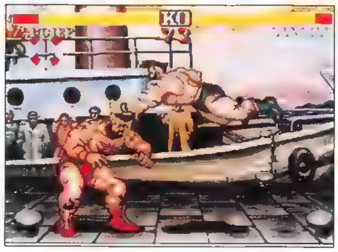


そないな人にはターンパンチ「トゥー」バチン。バッキャロロオ！俺たちの青春だったあの黄金時代にはなぁ、焼き直しなんて用語は存在しなかったんだよ！（少なくとも町屋では）

バイソンが！バルログが！サガ夫が！ベガニエル坊やの身体がたった50円で好きにしていいなんて俺は、俺たちは夢でも見ているのか？

誰よりも先にプレイするぞ仲魔たちよ！ドッキドキの学校早退だぁ（多分フィクションです）！ま、先ず生きると書いて先生！僕の陰部にダッシュ毛が、もとい！頭痛いので民衆病院行ってきます！小銭持ったかー！体調万全かー！鏡の前でバイソンのマネしたかー、シャドルーボクシングだー「ファイナル」ズガーン！

走るぞ！ストリートを人混みとファイトしながらダッシュ！なんかバーチャルアイドルってカンジ。ゲーセンに到着ぅ！バールローグ！って他校の奴等が回しプレイしてるじゃん。ヤイコラァ！ここはワイらのシマじゃドカンガーはどかんかい！とは言えず、その日はずっと見学でしたわ。トッホホーイ！



このころから同キャラ対戦が可能になった。あつくるしさ倍増。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- 人と対戦する事の楽しさや難しさを考えるきっかけとなったゲームです。
- ここから対戦格闘に火がついたのでは？戦っていても、ギャラリーしてても一番胸がおどった。
- これのおかげでアーケードゲームをやめられなくなってしまった。
- あの頃、ベガのサイコクラッシャーが生き甲斐でした。
- このゲームのおかげでゲーセンに通うようになった。SFC番「ストII」発売と同時期だったので家で練習→ゲーセンで対戦という流れをコレではじめた。

東京都・ザイアク君



読者が選ぶベストゲーム 第19位 Virtua Fighter 3

バーチャファイター3 129 POINT

1997年／セガ

バーチャの絶対精神！アンジュレーションが生む変幻自在那由他の対戦！バーチャファイターに同じバトルはありえない！

血気盛んな鉢巻きの青年と、酒を離そうともしない翁が対峙していた。

「舜さんよ、どこで戦うんだよオス！」

「舜帝ねえ、リオンステージ」

多少の不気味さを感じつつアキラとシュンはリオンステージに向かった。



静寂に包まれたリオンステージのもう一つの顔、闘技場。流された強者たちの武き血液が絨毯を朱に染め上げ、無謀なＬＩＢＲＡＲＹバトルを行なう者の心に恐怖と戦慄を植え込むのであったが、酔っ払いには緊張感まるで無し。

「おいおい、爺さん。試合前からそんなに酔っ払っちまうって、足下ふらふらじゃねーか。ってアブねえ！」

酔った舜帝が階段最上部から足を踏み外した！とっさに手を差し伸べるアキラに必死にしがみついた舜帝はもつれあって階下まで転げ落ちていった。

「おー、いてえ。大丈夫か爺さん…って、うおおおおお！？」

アキラの声は舜帝の声帯から発せられていた。

「目、目の前にオレがいる！まさか今のショックで人格が入れ替わっちまったのか！そ、そんなことって10年早いんだよ！ってなに言ってるオレー！」

と、舜帝の身体でアキラがわめく。

「えーうそー！舜帝シュンディらんなーい（信じられない）」

と、アキラの身体で舜帝シケギャグ。

「じじいの身体で！修羅覇王靠華山！」



新キャラ「葵」のショー会場での演舞を見たときはこりゃヤバイってみんな思ったでしょ。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- 動きが一番すごい格闘ゲームだと思います（世界一カナ…）。
- やっぱり、スゴイです。バランスとか、かけひきとか。すべての対戦ゲームの見本だと思います。
- これが本当にゲームかと思うくらい美しいグラフィック、読み合いの面白さ。ベストゲームに一番ふさわしいと思います。
- これほどCOM戦がつまらないゲームはない。なぜなら対戦相手が恋しくなってくるから！
- 今ゲームセンターにあるゲームで最高のゲーム。

神奈川県・香彩 あられさん



ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

読者が選ぶベストゲーム 第21位

ティンクルスタースプライツ 123 POINT

1997年／ADK

キャラクターの可愛さだけではない特A対戦シューティングゲームだっ！とにかく一回、友達と対戦でフィーバー盛り上がれ！

ティンクルスタースプライツは縦2分割された画面の中で、飛来する敵を爆発させ相手フィールドにザコ敵を送り付けて攻撃する対戦シューティングゲームだ。

敵を倒した時に出る爆風に相手からのザコを巻き込んで連爆させると、より巨大なリバースザコを返すことができるぞ。一定数以上を巻き込むと巨大ボスキャラクターを相手フィールドに出現させることが可能。



そのほか、敵編隊を一発で連鎖させるパーフェクト獲得の手順はパズルゲームの楽しさを彷彿させ、浅くも深くも遊べる内容だ。暇とティンクルがあったらやるべきシューティングでしょう。

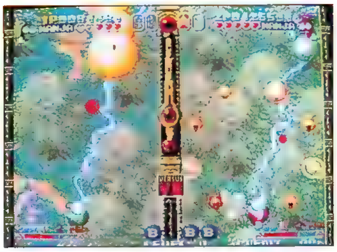
超電神ADK未公認ストーリー

アーサー・シュミットは二枚目ロケットマン。だが、そのルックスもキザな物腰もティンクル女性陣人気には勝てず、第2回ミス・ミスタースプライツコンテストでは未使用キャラおよびラビキャットに負ける始末。

無情なる投票結果の苦悩と、ロケットマン親衛隊長としての激務から逃げるため、今まさに麻薬に手を染めようとしていた…。と、その時！ロードランがアーサーからブツを取り上げる！

「アーサーやめて！その麻薬は常習性！アーサーだけに麻が趣味ットーになるわよ。ヤッピールッピー」

「ラ、ランさん…」



編集部内でも盛り上がった対戦プレイ。目新しいだけじゃないのだ。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- 対戦型シューティングというのが面白い。結構燃えることのできるゲームです。
- 大会に出るために遠征するほどハマッたのはこれが初めてです。
- パズル、かけひき、連打すべてありのゲーム。
- 対戦STGというジャンルが気に入った。CPUもそこそこ強くて、1人でも楽しめた。
- 連爆で燃えるぜ！
- キャラ良し、システム良し、難易度良し、久しぶりに心から楽しめるゲームだった。

静岡県：雅君



読者が選ぶベストゲーム 第22位

バーチャファイター2 118 POINT

1994年／セガ

バーチャの鉄人、バーチャジャンキーなど多くの専門用語を生んだ3D格闘人気作。バーチャルワールドが全世界を飲み込んだ！

バーチャファイター2は3D格闘ゲームの草分け的存在と言えるゲームである。魂の器とも言うべき10人のキャラクターにソウルと金を注ぎ込み動力とする。

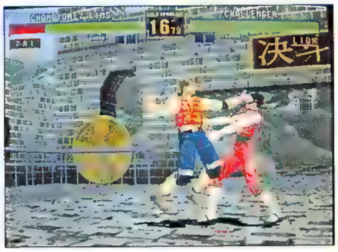
いきなりですが、プレイ料金の割に内容がアレで納得がいかないゲームに当たってしまったことはないだろうか？あ〜、これもうダメダメーなるゲームをプレイしてしまった時の、メランコリイ極まりない気分といったらもうたまりませんわん。



バーチャファイター2がデビューした当時、プレイ料金は1プレイ200円が相場だった。100円の3つ入り徳用アンパンを2回逃すことになる。これがはずれだったら泣いちゃうかも、だって男の子だもの。とかなんとかいいつつコイン投入…。

そして数分後、その間の奇妙なバーチャ2プレイ感覚を説明すると、魂離れました。実際のプレイは数分で終わってしまったが、私のソウルは身体を離れ筐体内のバーチャルキャラクターに魂が宿ってしまったのである！ホロシアム、ダークエッジに続くオレ的大ヒットだバーチャ2！これこそまさに、男キャラ!!（パイだけど）これなら200円も安い、安い、安いよ…。

その日から、私の主食がバーチャファイター2になったのは言うまでもないだろう。



↑新キャラが増えたぞ！それも男、男だヒャーホホホっ！

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- これを初めて見た時は、その画面から目を離せなかったのを今も覚えている。
- やってもやっても先が見えてこない奥の深いゲームだ。
- コマンドが簡単でゲーム初心者でもすんなり入り込めた。ゲーセンに入るようになったキッカケ。
- 3ボタンで奥の深いゲームって新鮮でした。
- VFからハマり、初めて対戦の面白さ、つまらなさ、難しさを知った。 読み合いと駆け引きが面白い。まさにベストゲームだ。

千葉県：くみPさん



読者が選ぶベストゲーム 第22位

電脳戦機バーチャロン 118POINT

1995年／セガ
©1995 SEGA ENTERPRISES,LTD.

（バー）チャロン専用筐体に乗り込み、軽快なBGMに揺られバーチャロイドを機動せよ！メカデザインはカトキハジメ氏だ！

『ハンドビットロマンス』

ハンドビットお嬢から告白された時、ボディペイントが赤から紫に戻るまでしばらく時間がかかった。

周囲はバル・バス・バウ（しかもプロトタイプ）とその武装の交際を好ましく思っていないようで、僕たちを汚らわしいだの、ペットを愛玩化しているようだ、と騒ぎ立てる。僕としては彼女との接触に何ら嫌悪イメージを感知しないし、数十キロ先からでも戻ってくる伝書鳩なんかよりずっとハンドビットのほうが気に入っているのだ。まるで問題無し。唯一の弊害といえば、ハンドビットが戻ってくるまでの時間があまりにも長く思えるようになり、ハンドビットを切り離す回数を減らしてしまったことか。



このことはハンドビットと一回だけ口論となり、彼女は武装３原則なる珍説を展開して、「武装が装備者を守る権利」があることを強調した。万が一、ハンドビット射出中に僕が破壊された場合はすぐ安全圏に退避し、回収を待つように、と言い聞かせてあるのだが、彼女の答えはいつでも、

「それでも私はあなたに戻ります」

そんなわけで、僕たちは遺跡の隅でごく普通の結婚式をあげた。指輪の交換のために僕は初めてハンドビット以外の腕を装備しなければならなかったけれど。それもまたよし。



唯一の女キャラ。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●マンネリ気味の最近のゲームの中で、非常に高いオリジナリティで新鮮な面白さを感じさせてくれたゲームでした。

●コマンド入力のできない私に対戦の面白さを教えてくれた。

●昔から、ロボットを操るのが夢だった私の夢をかなえてくれたゲームです。

●これはもう！って感じでしょう。見てるだけで楽しいっすね。

●ゲームをやめようと思ってた頃、こいつと出会った。今でもゲーマーでいられる。うれしい。



メーカー：キャラクターイラスト（テムジン）

読者が選ぶベストゲーム 第24位

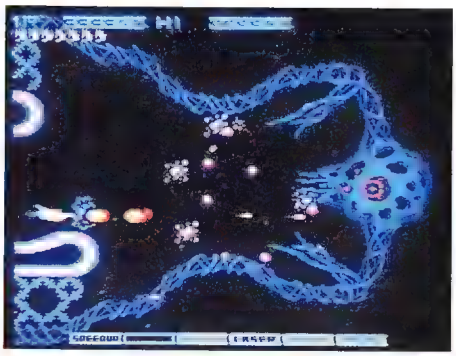
グラディウス 112POINT

1985年／コナミ
©KONAMI 1985

バクテリアンの根絶、それがビックバイパーに与えられた使命である。横スクロールシューティングゲームの故郷グラディウスだ！

秋のラバースたちは、連れ合いに自分の理想像を求めがちだ。靴下の柄から、髪型まで、他人を自由にセットアップできたらいいなというバクテリアンマインドが心のどこかにあるのではないだろうか。

そんな人には横スクロールシューティングのゴッドハンド、グラディウス（展開早いよ）をお勧めします。パワーアップカプセルを集積して、好みの６装備を選択することができるぞ。今日はスピード４とミッソー、ダブルにバリアで行こうかしら？と多岐に広がるコーディネイト。21世紀の恋人はグラディウスで決まりだヘイユー。



ほかに、シックで優美なグラディウスの特徴を挙げると、ミーッと飛んでく極細レーザーが撃てることがある。

何がなんでも直線に進んでいくグラディウスレーザーには正統派レーザーの誇りと気高さがあると確信する。

後にシューティングゲームには数多の改良レーザーが開発され、実戦投入されてきた。しかし、私が求める確実性というものがイマイチなレーザーが多いのだ。屈折型追尾レーザーは便利だ、便利だが外す可能性もある。対してグラディウスのレーザーはワインダーをかけながら自分のターゲッティングしたポイントへ命中させることが出来るのだ。本日の極論：グラディウスはレーザーのホームラン王だ。



ステージ３のモアイ地帯。口から吐き出しているのはイオンリングで俺ンではない。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●グラフィック、サウンド、ゲーム内容どれを取っても欠点なし、歴史に残る名作。

●自分でパワーアップを選べる事がGood！コナミといえば“ときメモ”よりこれ！！

●宇宙を感じさせてくた一番最初のゲーム。

●永遠の名作、伝説のシューティング。

●このゲームがなければ、ゲームセンターに入りびたりになることはなかった。今でも2周はできる。

●シューターになったキッカケ！



メーカー：販促イラスト

ポイントは全投票数を1万としたときのものです。

読者が選ぶベストゲーム 第25位



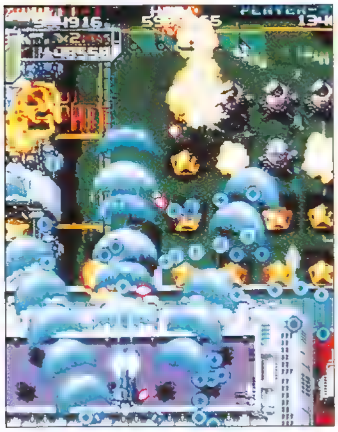
怒首領蜂

106 POINT

1997年/アトラス

馬の耳に弾幕！豪華絢爛弾づくし、叫び声さえ埋め尽くされるド硬派シューティング第２弾はそりゃもう蜂の巣をつついたよう。

シューティングゲームの「敵弾を避ける」という基本事項を極限まで追及しているゲームだ。



「演出より弾幕（開発者談）」という言葉に代表される圧倒的な敵弾にプレイヤーは心地よいうんざり感を感じるのである。そして、その修羅場を抜けた時の快感が忘れられないという怒首領蜂中毒患者多し。２周目ラスボスの火蜂の無駄無駄発狂弾に人間の力はどこまで通用するのか…。そんなわけで火蜂vs人間シリーズ！

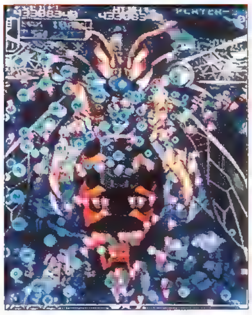
「火蜂対リュウ」

さあーリュウが火蜂に仕掛けるぞ、波動拳ン！だが！その硬直に発狂弾が５００ＨＩＴォ！やはり生身の人間が火蜂に勝つのは無理なのか!?おっと立ち上がったリュウが何やら屈伸を繰り返し始めたぞー！こ、これはー『ブロッキング』！す、凄い！火蜂の弾をブロッキングで止めまくっています！最終兵器に対抗する唯一の手段はなんと格闘家だったぁー！ではっ。

「火蜂対ウォン（サイキックフォース）」

「時よ！」

いきなりの大技『完全な世界』で時間を停止させるウォンンー！埋め尽くす弾は完全静止ィだ！もうこれで火蜂キミの弾チカラは見切った状態かーー！クイックダッシュで弾幕の合間を抜け…、そして！打撃系コンボォ！ほとんど効いてないぞー！そして時は動き出す…。



こりゃ死ぬる!!

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

●何度やってもシューティングの面白さを感じる。生きてるうちに一度はラスボスを討ち取りたいものだ。

●STGの進化の絶頂を見せられたような気がする。

●初心者に優しいCボタンのソフト連射、大変助かる。

●あの弾幕…蜂…燃えるって！！

●6面ボスの発狂モードが夢にでてきます。夢の中ではボムなしで倒せるのだが…。

●初心者にも弾避けの楽しさを知ってもらおうという思いがすごくわかる作品だと思う。



埼玉県：ＡＧＦ★秋光春君

読者が選ぶベストゲーム 第25位

R-TYPE

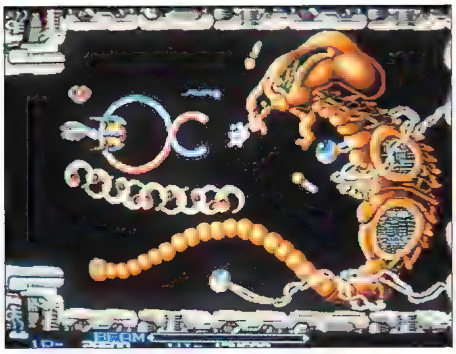
106 POINT

1987年/アイレム

ギーガーライクなグラフィックでしょ！やっぱり。

Ｒ－ＴＹＰＥと言って思い出されるのが、１面ボスのドブケラトプス。一見して得体のしれないクリーチャーで、ギーガーの作品にも見えるブツではあるが、どこか「脳髄」をイメージさせる不気味な物体として我々の脳裏に焼き付いている。

脳髄、それは現代科学を持っても未知の領域とされる、残された医学のフロンティアである。材質こそ分かれど、その作用、役割、能力、すべてが不明瞭で、いまだに完全解明が成されていない。



心の拠りどころ、体の司令塔、さまざまな憶測が飛び交ってはいるが、我々は脳髄に対して抽象的に「物を考えるところ」とあいまいな認識を持っているに過ぎない。

内宇宙的とも言える広がりを持つ「人間の心理」。そのすべてを「脳髄」が司るとしたら、我々はあまりにも得体の知れない、脆弱な基盤の上にすべての精神性を立脚させているのではないだろうか。

我々が「自発的な思考」と思っているそれも、実は脳髄による心的操作を受けており、実際にはすべての行動は、あらかじめ脳髄がプログラミングした行動観念に基づいているのではないか。そもそも我々の常に流れる思考一つとっても「完全に自発的である」という証明は何一つないのだから。

初めてプレイしたのは３ボスパターンをスパって完全に覚えた後でした。でも２面で全滅したから全然役にたっていなかったのさ。ファッキン！



生物ライクなビジュアルがR-TYPEのすべて。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

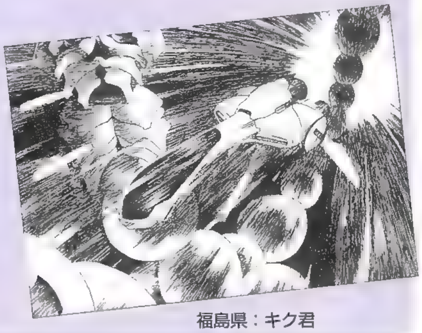
●フォース、波動砲の格好良さ。ボスの迫力にしびれた。ゲーセンの興奮を家に持って帰りたくて、テープレコーダーでスピーカーから音楽を盗み録りしたが懐かしい思い出。

●最近はじめたんだが、今やっても面白い。アイレム帰ってこーい。

●基板を買ってしまうほど面白い。最強の横シューだと思う。

●フォースという存在が面白かった。あとボスの音楽も良い。

●ゲームを始めたキッカケ。そして初めてクリアしたゲーム。今の形態のミュージックCD出ないかねぇ。



福島県：キク君

読者が選ぶベストゲーム 第27位

マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター 100 POINT

1997年/カプコン

超人ハルクが跳ぶ！メカ豪鬼が唸る！掟破りのヒーロー（ヒロイン）大戦に日本、そして全米震撼必至！

マーヴルコミックのスーパーヒーローとストリートファイターたちの闘いにとんねるず・木梨憲武プロデュースのキャラクター憲磨呂が参戦し、まさにドリームマッチという言葉がふさわしいヒーロータッグバトルの決定版だ。Ｘ－ＭＥＮvsストから受け継がれたエリアルレイヴ、ヴァリアブルコンビネーションに加えて新システムヴァリアブルアシスト、初心者用にイージーモードがあるのも大きな特徴といえる。

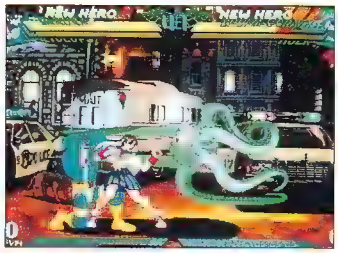


ところで、ＭＳＨvsスト最大の見どころとは何だろうか？シャドウやメフィストなどの多彩な隠しキャラ？それともダンの「挑発伝説」だろうか？いや違う、それはダルシムダンスの復活だ。

説明しよう！ダルシムダンスとはストリートファイターIIでのダルシム勝利時、火の神アグニに捧げられる究極の勝ちポーズ。全身を揺らし踊る姿にサタデーナイトは絶ハッスル。

ストリートファイターＺＥＲＯ２のダルシムは災厄から人々を救う聖人としてのイメージが強められたため、ダルシムダンスはカットされてしまった。

だが、ついにミュータントの祭典ＭＳＨvsストでダルシムダンスは解禁！完全復活したのであった。ヨガヨガ。



さくらとサイクのコンビもMSH vsストならでは。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- マーヴルキャラの魅力を再発見させてくれた。
- どのゲームよりキャラクターの魅力が光っているゲームだから。
- 格ゲーの一つの頂点を極めたと思う。
- 連続技、V・Cが面白い。裏技が多いのも◎
- 過剰なエリアルが今の所見つかってないことでバランスが保たれていて良いと思う。
- オメガの復活に大感動（涙）
- ゲーム中キャラを交代できるというシステムが優れている。



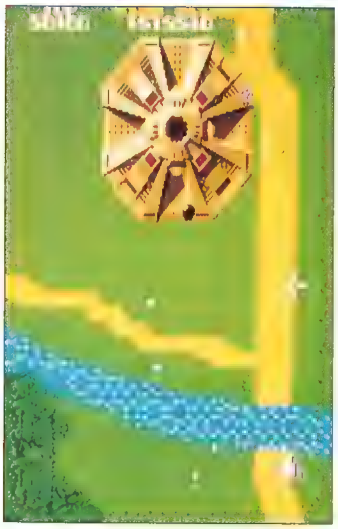
北海道・内絵師コバ軍曹君

読者が選ぶベストゲーム 第28位

ゼビウス 95 POINT

1983年/ナムコ

アンドアジェネシスは君が止めろ！ガンプの野望を打ち砕くまでループせよ！謎と神秘を随所に感じる新感覚シューティングゲーム！



ゼビウスは自機ソルバルウを操作し、対空兵器ザッパー、対地兵器ブラスターを駆使して16エリアを進攻する縦スクロールシューティング。浮遊巨大要塞アンドアジェネシス、隠しキャラ、などが当時大ゼビウスブームを巻き起こした。

現在でもソルバルウ、ゼビウス３ＤＧと続編が作られ続けていることからもゼビウス神話の深淵さがうかがえるだろう。

'97年版最新ゼビ用語事典（ダジャレ編）

ローリングバッキュラー…某キャットウーマンの技はバキュラにインスパイアされていた説濃厚。256発のザッパーを当てないと壊せないというデマは余りにも有名です。

三島平カピ…上手い平八使いの総称。平カピに対し、引き際がいい平八使いは三島平テラジとして代々祭られたと聞く。

リン・シオナイトユウ…プレイヤーにまとわりつき制服飛行物体。破壊不能。

ドーロイド…壁を壊すスペルでギルを苦しめるコイン形のマジシャン。ドロイドゴーストもいて低次面のマトック節約に。

マザカトドロップ…マジカルドロップはドロップを消すが、マザカトドロップはザカートを消す。テレポートで



地上絵の意味する物は何か？ブラスターを撃ち込んでも答えは返ってこない。ザカートブロックが涌いて出てくるので実はパズルゲームではない。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！

- まさに近代シューティングを切り開いた最初の作品、これを挙げない奴は馬鹿だ！
- ビデオゲームというものへの自分の接し方180度変わったゲーム…。
- 言わずとしれたシューティングゲームの金字塔。そのシュールな世界観は素晴らしい。
- SPフラッグと「ソル」を探すのに夢中になりました。
- オレの青春時代を語る上で忘れられないゲーム。



当時発売されていたソフビのソルバルウ

ポイントは全投票数を一万としたときのものです。

読者が選ぶベストゲーム 第29位

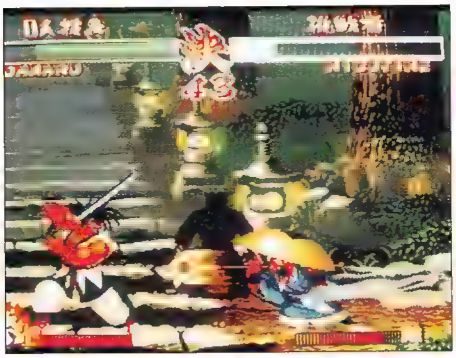
真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～ 90 POINT

1994年/SNK
©SNK 1994

行け行け帝国紅タコ（獅子）騎士団！滑れ僕らのズイーィガァー！

島原の凶事より時は流れ、今再び嵐の予感があった。ミヅキ封印、宝珠奪回、中国統一、そして人斬り…。新顔にナインハルトズイーガー、牙神幻十郎、チャムチャム、花諷院和狆を加え総勢14名の侍が死闘を繰り広げる！

真侍魂の大きな新システムとして、怒ゲージが最高潮に達した時のみにリミッターが解除される武器破壊必殺技が挙げられるだろう。そのほか前転後転、伏せなどのかわし技が大幅に進化して対戦の駆け引きに華を添えている。



他格闘ゲームで言うところの大攻撃にあたる大斬りの驚異的な減りと、チャムチャムのアオアオに真剣勝負のドキドキというやつが凝縮されているのではないか？と。

いきなり、もし真侍魂の猛者たちが便所で排便後、紙が無かったらどうするか!?男子限定大会。花諷院和狆はありあまる護符で拭け！拭いてる最中に仁王が突き上げてきたり、燃えたり電撃が走ったりするが気にするな！

千両狂死朗は扇子で拭け！扇子を投げ尽くしていたら、かなりの修羅道ではあるがその髪で拭くのだ！

牙神幻十郎は一つ！二つ！三つ！猪鹿蝶！花札で拭け！

後は…この真侍魂解説にオチを期待しているよーだが、んどら！ワシの解説にオチなどないわ！これが決まりきった（以下略）チュドドドォ…。



ギャルズアイランド5では殿堂入りになったナコ。人気ありすぎです。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



大阪府：藤田裕之君

- ●このゲームからゲームキャラクターに魅力を感じることができるようになった。
- ●1作目の雰囲気をうまく受け継いでいると思う。
- ●サムライ全シリーズの中で一番好きなキャラが多くかつ、一番サムライらしい作品でした。
- ●前作もさることながら、続編で更にパワーアップした良い見本。
- ●武器破壊というシステムは目新しかった。丸腰のスリルは他の格ゲーでは味わえないもの。真剣白刃取りも面白かった。

読者が選ぶベストゲーム 第30位

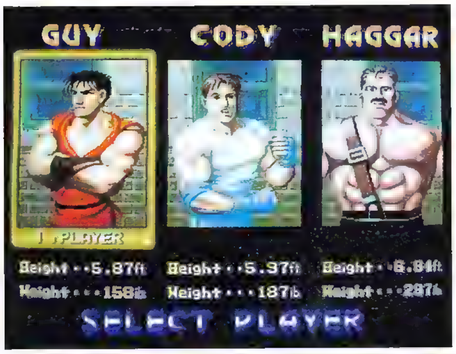
ファイナルファイト 84 POINT

1989年/カプコン
©CAPCOM CO.,LTD

「横スクロールアクションの代名詞的作品（ヒューゴのプロトタイプ・アンドレJrがここにいるんだけど、体型はアンドレの方がスマートだ）」

ファイナルファイトのことを知らない人のためにかみ砕いて解説します。F．Fは奥行きのある横スクロールアクションゲーム。3人の戦士、疾風の紅忍者ガイ（スピード重視タイプ）、青き普通戦士コーディー（一般人）、トランプル市長マイク・ハガー（重量級投げキャラ）から一人を選び、犯罪集団マッドギアを相手に大立ち回りを演じるのだ！

97年10月、私はファイナルファイトをイトーヨーカドー屋上で発見し、かるーくワンコインクリアしてやろうとコインを崩す。こう見えても6年前、ファイナルファイター'89と謳われた私。楽勝、楽勝（一条寺愛弓調）。



鼻歌混じりで…えっ、いきなりダムドで一機死亡!?まあ、所詮は1面ボスのまぐれ当たりでしょう。気を取り直した2面地下鉄内部の死闘でまたまた死亡。ソドムは縦ラインを合わせておけばタックルが無効に…タッタッタズバスズバス！なってねーじゃねえか。血路を見いだしてどーにか3面へ。もう勘弁してください。

Wヒューゴはパイプでハメて悪徳警官エディを追い詰める。こいつは普通に弱いぞ、弱い奴には正義のジャンプキックだ！くらいなはれ！

「エディ特殊能力：体力が半分以下になると銃を撃つ」

ズギュムズギュムズギュ！



ZEROに出場でおなじみのソドム。なにやら変位抜刀霞斬りがきそうな気配だ。

サポーターボイス 俺にも言わせろ！



福島県：キク君

- ●ボタンを適当に押しているだけでバキバキ敵をいっぱい倒せる。シロウトでも十分に楽しめるのが当時としては斬新だった。
- ●どれだけ上手くなってても1コインを目指すなら決して気が抜けないゲームだ。
- ●2人協力プレイで燃え！ハガーが回って燃え燃え！！
- ●私をゲーマーにした運命の作品。あの長い長い月光の、摩天楼の夜を忘れたことはありません。
- ●遊びやすく、そしてハマッた格闘アクション。

ポイントは全投票数を一万としたときのものです。

ザ・ベストゲーム2

ベストプレイヤーズアイランド!



（兵庫県　偽霧竜助君）［スカイキッド/ナムコ・85年］

ビデオゲームが世に生を受けて20数年。その間、幾つものゲームが綺羅星のごとく生まれ出て、そして消えていった。

そこには、熱く昂ぶる興奮、未知との出会い、限界への挑戦があった。感動を凝縮した白熱のフィールド、それがビデオゲームなのだ!

そして、同時に有ったのは、いつの時代もゲームとサシで向かい合う、我々プレイヤーの燃えさかる魂!

「我が人生はゲームと共にあり!」

このコーナーはアーケードゲームの歴史と共に歩いてきた、素晴らしい仲間達の声を集めてみた。

ここには、まだあなたの知らない興奮や、想いを分かち合える同志の声がきっとあるはずだ。

投稿してくれた方はもちろん、このコーナーを読んでくれているあなたも、「ベストゲーマー」の一人に違いないと信じている。ぜひ隅々まで、読んでみてくれ!

担当・田渕健康



（永劫回帰惑星　棺君）

読者投票31位～50位

順位	ゲーム名	POINT
31位	KOF'94	78
同位	メタルブラック	78
同位	ワルキューレの伝説	78
34位	ヴァンパイア	72
同位	KOF'95	72
同位	ナイトストライカー	72
37位	サムライスピリッツ天草降臨	67
同位	テトリス	67
39位	ドルアーガの塔	62
同位	源平討魔伝	62
同位	グラディウスII	62
同位	マジカルドロップIII	62
43位	X-MEN VSストリートファイター	56
44位	ストライダー飛竜	50
同位	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	50
同位	メタルスラッグ	50
同位	サイキックフォース	50
同位	電車でGO!	50
同位	ファンタジーゾーン	50
同位	ドラゴンスピリット	50
同位	鉄拳2	50
同位	ソニックウイングス	50

魁!なんですか?

まあいわゆる「なんですか?」なわけです。その勇猛さで名を馳せ、適度なアドレナリンの分泌を旨とし、燃ゆる炎のごとき奥ゆかしさで広く親しまれた、ゲーメスト至高の質問コーナー…あの「なんですか?」が長き沈黙を破り、ザベゲーにて超復活!!

とりあえず問うた覚えのある者は見とくようにな。

1980S' Noise Generation

[illegible]は放たれた。「ビデオゲーム」が記念すべき足跡の第一歩を刻んだとき、新たな文化の息吹が時代を覆う。
80S,-意識の画一化が終わり、真の革新が始まりを告げた時代。

読者様版 ゲームレビュー ROUND1

浮かれる王様「キング&バルーン」(ナムコ・1980)

所謂ギャラクシアンタイプのシューティングだが、砲台は何回壊されてもよく、その代わり画面下方でふらついている王様が気球に連れ去られてしまうとミス、だった。

当時の私はこの「連れ去られる王様」というシチュエーションがとても恐いものに思え、「この後王様はどんな目にあわされるのか?」王様の行く末を考えて一人で恐がっていた。

更に、当時英語の読めなかった私には「BYEBYE」という表示さえ、王様の恐怖の叫びに見えて仕方無かった。

だが、それまではデモだけ見て恐がっていたのだが、ひょんなことで一度プレイしてみたら、今まで抱いていた恐怖が殆ど消え去ってしまったのだ。

「恐怖の叫び」が単なる「ばいばい〜い」であることに気付き、「へるぷー」と言っている王様には切迫感がまるで感じられなかったからだ。

そのプレイを境に、キング&バルーンが恐いゲームからコミカルなゲームになったのは言うまでもない。

しかし、もしこのゲームが「しゃべる」ゲームでなかったら、事実に気付くのはもう少し遅れたかもしれないし、依然として連れ去られた王様の行方が気になっていただろう。

(宮崎県　川村裂破君)

涙のジャンプウイング「B-ウイング」(データイースト・1984)

高い技術力の全てを妙な感覚に!そんなデコの80年代中期の一本が、このB-ウイング(バトルウイングス)だ。

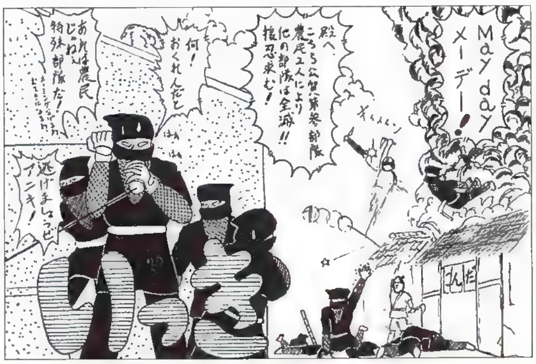
デコ・カセットシステムから新ボードへと変わり、一作目「5001点ザビガ星人」の「ザビガ」の流れを汲み登場した、高速スクロール縦シューである。

そしてウイング脱着&降下ボタンで自機を操作。ウイングを装着していない時だけ、一時的に地上へ退避できた。

しかし、地上にも障害物があるので、巧く避けながら…というより空き地を見つけて降下するという表現の方が正しいだろう。だけど、その地上スクロールの早いのなんの…ゼビウスやスターフォースの時代には驚異的だった。

さて、ウイングは全部でゆ8種類。A(アンチ)、D(ダイナ)、F(ファイアー)、G(グランド)、J(ジャンプ)、M(マルチ)、V(ヴァン)、W(ワイド)…だったかな?

それぞれ性能が違うので、状況に応じて…って、だいたい場面に合ったのが出てくるんだけどね。



(兵庫県　ぴっくぷっくぽん君) [いっき/サン電子・84年]
☆虐げられた農民の怒りが炎と燃える!ある意味究極のリアル戦国ゲームだ。

ウイングは画面の上の方から敵のミサイル二本によって曳航されてくるが、そのままずっと画面上の方にいるもんだからよく取り逃がした(四面からはラウンド開始時に選べた)。

ウイングを付けている時のみ、一発だけ被弾な耐えられるのだが、ウイングから煙が吹きだし蛇行を始めるので外さずにはおれなくなり、結局いつもノーマル状態だったことの方が多かった。

敵の攻撃もいきなり横、後ろからとか、上昇、下降を繰り返したりとトリッキーだったこともウイング喪失の一因だっただろう。

自機は前方に向け全力疾走しているからか、左右にノロく、とにかく敵の攻撃はよけ辛かった。

また空中に列を成して浮かぶ障害物もくせ者。光るコアを撃てば消滅するが、中にはコアが遮蔽物で覆われているモノもあり、これはJウイングでなくては破壊出来なかった。(Jウインは放物線を描いてジャンプする弾を撃てた)。

しかし、各ラウンドのボス「ゴブナス」は、最奥部のコアだけを撃てばいいのでJウイングで一発、なんてときもあった。でもやっぱりノーマルで対決することの方が多いんだよねえ。



(東京都　MINOYA君)
[ドルアーガの塔/ナムコ・84年]
☆ビデオゲームの可能性を広げた記念すべき一作!歴史は突如として生まれるから恐いぜ。



(佐賀県　アメンボウ星叫君)
[サブマリンデート/タイトー・81年]
☆自機がタコだっつーかわりものトラックボールゲーでした。

BGMや効果音も金属バリバリの音で、ゴブナス破壊時の「ズドドドッドゥド!」や「ズギャアウゥン!」という波紋疾走にも似たショット音は強烈。一聴の価値アリ(録音も可)!

ファミコン版は全くの別物であったが、機会があったら、本家をやってみて下さい。

(愛知県　ズオウ・リアキ君)



(埼玉県　水鏡流砂さん) [ルパンIII世/タイトー・80年]
★とても小さいころ、夢中でやってた記憶がありますQ
☆ルパンの足首は数ドットで超細い。

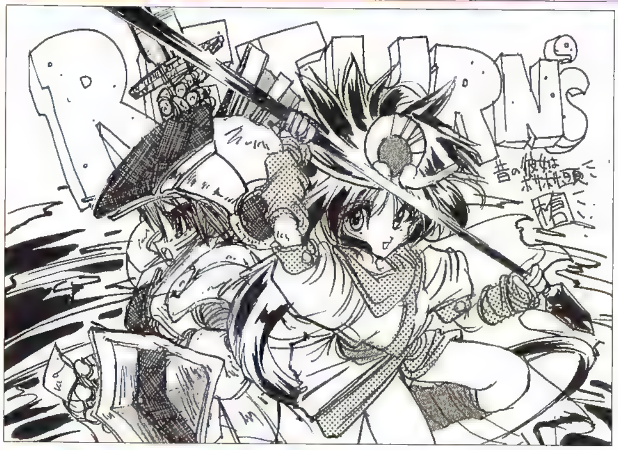
イラストのキャプション、★は読者のコメント、☆は担当のコメントです。

1985→87 WonderStep

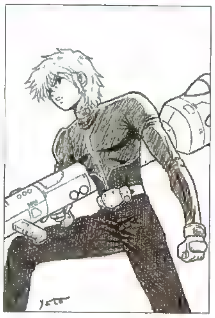
長い闇を抜けて、フロンティアは我々の前にその姿を現した
錯綜するクリエイターのイマジネーション、全力で応じるはプレイヤーの弛まぬチャレンジングスピリット!
今こそ語ろう、戦士たちの熱い闘いの物語を!そして、煌めく勇者の戦場を!



(地下帝国　ばっつせんべい君)
[怒/SNK・86年]
☆ループレバーゲームの金字塔だっぜ!
今ではK.O.F.の方が馴染み深いってか?



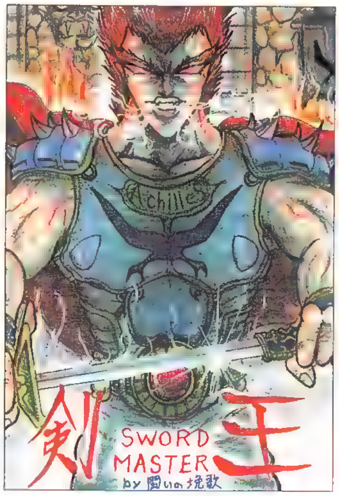
(山梨県　らんすくん)
[ザ・リターン・オブ・イシター/ナムコ・85年]
☆再び帰ってきたイシター・サーガ。
今度はルート探しに燃える!



(静岡県　YATO君)
★またムービングシートでやりたいなー。
[スペースハリアー/セガ・85年]
☆アーケードゲームに革命を起こした一品!
今でも遊べる!…と思うが、現役稼働している筐体って日本に何台あるのやら〜。



(東京都　MINOYA君)
★この本が年内に出ない方に千円!(笑)
[ソロモンの鍵/テーカン・85年]
☆じゃあもう千円たしてこの本を2冊買って…ってオイ。(ザベゲ1参照)



(熊本県　祟(剣王最強)狼牙さん)
[闘いの挽歌/カプコン・86年]
☆「最強のボスキャラ」というと必ず例に出される男がコイツ、剣王アキレスだ!

読者様版ゲームレビュー ROUND2

ゲシター一家の首を獲れ 「ガンスモーク」(カプコン・85年)

「シューティングメーカー」。80年代カプコンのイメージはこれだった。

アーケードデビュー作「バルガス」からほとんどシューティング、また「魔界村」などのアクションゲームにまで、必ず「撃つ要素」がついたゲームを出すほどだった。

そんなカプコンのシューティングの中で私が最も好きなのが「ガンスモーク」だ。

西部劇のガンマンを題材としたゲームだったが、3ボタンを使用して前、横、斜め前と、任意の方向に弾を撃てるというのが売りだった。

だが、その代わりに後ろには撃てない。プレイヤーの弱点を突いて敵は後ろへ回り込んで攻撃しようとする。

その動きを見切って、どの敵が先に回り込もうとするかを判断し、倒していく。この駆け引きの熱さがたまらなく面白かった。

だがそれだけではなく、このゲームにはもう一つの面白さがあった。

それは「連射」する楽しさだ。

パワーアップアイテムを取っていくら強くなっても、とにかく「撃つ」「速く連射する」ことをしないと突破できない。それによって、何とか自力で道を切り開こうとする、これが熱くさせる。

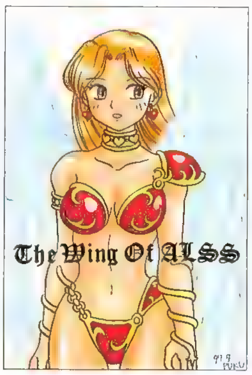
当時はやたらと撃つことにこだわっていた、カプコンならではの要素だったと思う。

とは言っても、どうも私は下手の横好きなため、このゲームはクリアできなかった。それでも、この2つの要素があったからこそ徹底的にやりこみ、徹底的に熱くなれたと思っている。

最近、カプコンは19××でまた「撃つことへのこだわり」を見せてくれ、私はこのゲームに徹底的にハマリこんだ。

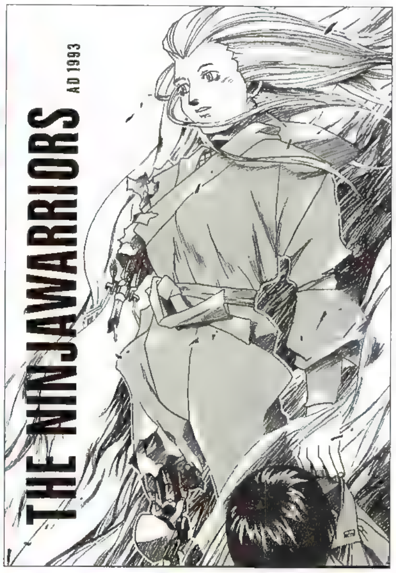
そして、またあの時のような「撃たせるゲーム」が出てくれることを期待している。

(大阪府　司隆君)



(徳島県　福之進ぷくさん)
★アレスの翼のミシェル・ハートを描きましたQ こんな感じだったと思うのですがどーでしょう?
[アレスの翼/カプコン・86年]
☆Be○Pのソノシートに曲入ってた時は嬉しかったなあ。無くしちゃってマジキック後悔。

血塗られた残像 鋼鉄のメシア

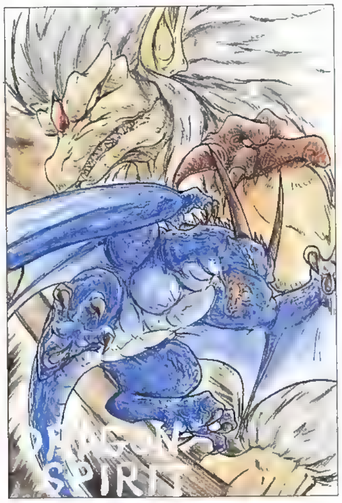


[THE NINJA WARRIORS/タイトー・87年]
↓(福島県　キク君)
★ザ・ベストゲーム2、楽しみです。というわけで「ニンウォリ」描いてみました多いだろうなあ、これ描いてくる人…。

THE BEST GAME 2 BEST GAMES ISLAND



(東京都　鹿神さん)
★景清を描こうと思いましたが、義経気に入っていまして、こっちの方を描いてしまいました。
[源平討魔伝/ナムコ・86年]
☆「殺してしんぜよう」のボイスとアシッドなBGMが印象強かったですな。



(福島県　中島虎龍さん)
★ドラスピだ!アリーシャ姫を描いてない!ダメですか?(何が?)
[ドラゴンスピリット/ナムコ・87年]
☆よろしくてよハニー。

我が青春のドラゴンスピリット
「ドラゴンスピリット」(ナムコ・87年)

1990年8月30日。生まれて初めてアーケードゲームを制覇した。そのゲームの名はドラゴンスピリット。

一つのものを極めるにはあまりにも長い道のりが必要だということを、このゲームで学んだ。

1987年6月。実家からかなり離れた大きなショッピングセンターで、今はなきエヌジー（ナムコの情報誌）で、ドラゴンスピリットの存在を知った。

実際にプレイを始めるのは一年後で、そのゲーセンにドラゴンスピリットが入荷したのを知ってからであった。

当時、ゲームセンターというものは田舎には無く、片道10キロを自転車で、そのショッピングセンター内にあるゲームセンター目指して往復していた。

中学校の卒業記念にオリジナルキーホルダーを作ることになったが、絵柄は迷うことなくドラゴンスピリットのタイトルロゴにした。

高校生になり、ある程度都会にある学校に通うようになり、そこでナムコ直営店の常連となることができた。

そして、店長に直訴したおかげて、ドラゴンスピリットを入荷して頂いた。

今まで存分にプレイできなかった借りを返すため、この時とばかり存分にプレイした。

そして実際にプレイしてから丸2年かけて、遂にラストボスであるザウエルを倒し、アリーシャ姫をその腕に抱きしめることができた。

夏休みの大半をドラゴンスピリットにつぎ込んだ代償として、夏休みの宿題が山のように残ったのはいい思い出である。

ドラゴンスピリットがこの世に登場して早くも10年。このゲームのおかげで、アーケードゲームの魅力に取りつかれ、シューティングゲームの醍醐味を知ることができた。様々な人たちとの出会い、別れ、そしてこのゲームがあったからこそ、今の自分があったと言っても過言ではない。

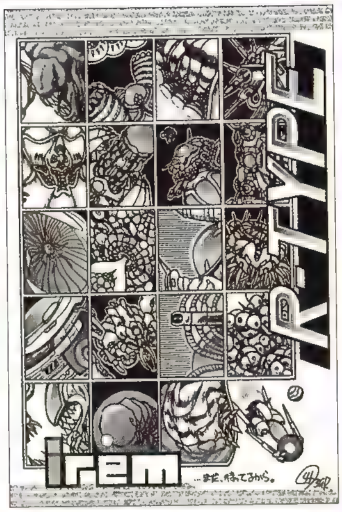
時が流れ、ドラゴンスピリットという名を知らない人が増えてきたが、それでも確かに言えることはドラゴンスピリットが自分自身のベストゲームであるし、我が青春を象徴しているものである、ということ。自分の子供にも、きっとこのゲームの良さを教えるであろう。

聖龍の魂が貴方と共にあらんことを…。

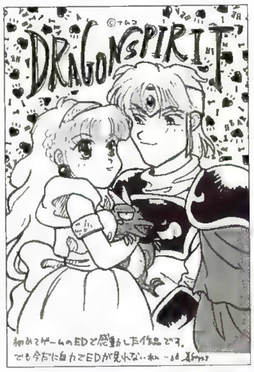
(岐阜県　立石勝彦君)



(京都府　Aす君)
[サイコソルジャー/SNK・87年]
☆「歌うアクションゲーム」として各界に話題を呼んだ怪作。アテナセーラーデビュー作。



(福岡県　BGRーにこよん君)
★…10年間やってきた。4速でALL2周も2ー7復活もできるようになった。…でも、何か足りねぇ。そ・れ・はアイレム!てめぇだあ!こちとら何年間待ってりゃいいんだ?いーかげんアーケード業界に復帰してよー。
[R-TYPE/アイレム・87年]



(千葉県　文月美和さん)
[ドラゴンスピリット/ナムコ・87年]
☆当時のアイランドではアリーシャ姫大人気。…ついでにカップリングでアムルも（↑酷い)。



(愛知県　有万等打卦君)
★源平討魔伝、やっぱりハズせないゲームだと思います。とにかく世界観が素晴らしくふっ飛んでいて、今でも通用するぐらいですよね。
一番驚いたのはエンディングでした。まさか主人公があのような形で最後を迎えるとは…。「神様は死んだ、悪魔は去った…」というエンディングの一文がけっこうジ～ンときました。
真にゲーム一本で一つの物語として完結した作品だと思います。

魁!なんですか?

ドラゴンバスター

Q.ドラゴンバスター(ナムコ/1985)のドラゴンの弱点を1～12面まで教えてください。お願いします。

(群馬県　坪坪坪吾君)

A.頭右足右手尾右羽頭首胴左手左足左羽無となる。「アタミアミテオミハアタシュドウヒテヒアヒムハ」と語呂合わせで覚えるのが賢い方法だ。わかった?じゃ次ね。

ライフフォース

Q.ライフフォース（コナミ/1987）の4面ボスの青玉（破壊不能のアメーバのような奴）の避け方を教えてください。

(神奈川県　山貝健文君)

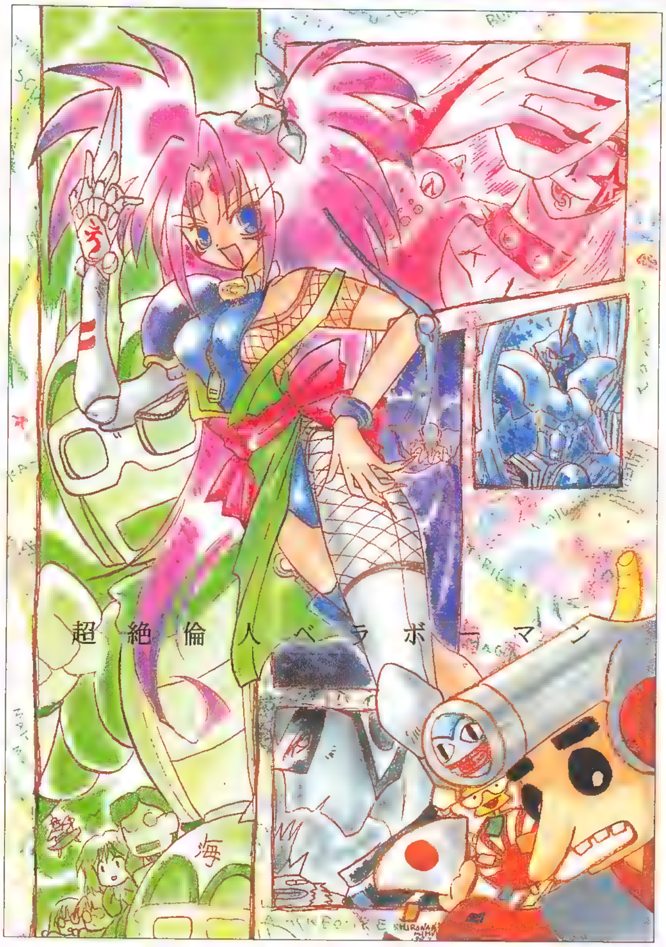
A.沙羅曼陀は一度4面を抜けるとクリスタルボールはもう出ないが、ライフフォースは毎回出してくるからパターン化しなくてはならんわけだ。一番右のコア（遮蔽版）の目の前にはりついてそこで撃たせるようにするとよい。ただし敵弾は自機の右側を狙うのでやや左にずれること。

こうすると右のアメーバは垂直反射運動、左と真ん中は画面上でサインカーブの動きになり、こりゃあ楽だぜシャア!となる。たまにはぐれることがあるが、もともと数が少ないので大丈夫でしょ。

あ、アメーバは2セット来るので注意。なぜか出さないときもあるので、1セット目は1個で2セット目は2個、なんてときもあるよ。

1988→89 GrowingFacination

時代が「名作」を生むのだろうか?それとも歴史の流れが「名作」を紡ぐのか?否!「名作」は人の手により作られて、そして人の心により後世に伝えられていく!
「名作」たちの鼓動を今に伝える、語り部たちの「古くて、最も新しい言葉」をここに聞こう!



(金星人 ひろなみほさん)★「ピストル大名の冒険」の後に、「わや姫の冒険」が出ると思ったあの日はもう遠い…(泣)。
[超絶倫人ベラボーマン/ナムコ・88年]

魁!なんですか?

サンダークロス

Q.サンダークロス(コナミ/1988)の基板を持っていますが、旧バージョンなのかニューバージョンなのかわかりません。見分け方を教えてください。あと、同ゲームで3面にトンボ、5面にイカがたまに出ますが、一体何が起こるのでしょうか?とても気になります。

(宮城県 長澤義法君)

A.旧バージョンは比較的簡単な、エンドレスループタイプ。一般に出回っていたのはほとんどがこっち。

ニューバージョンは全体的に難度が高く、工場出荷設定は3周エンド。またスペシャルウエポンがN(ナパーム)のみで、F(フレーム)とL(レーザー)がない、といった違いがある。

トンボやイカは単なる隠れキャラ。撃つと点数が入る。

読者様版ゲームレビュー ROUND3

惨劇の夜に『スプラッターハウス』(ナムコ・1988年)

ゲーセン通いを始めて、少し経ったころに出会ったゲーム「スプラッターハウス」。

主人公はどう見ても某ジェイ○ンだし、ナタで首ちょん切っちゃうし(例えそれが敵でありゾンビであるにしても)かなりショッキングなホラー・アクションゲームであったけど、私はとても大好きだった。

大好きだったといっても、別に「ナタや角材を振り回して、怪物どもをグチャグチャとやっつけていくのは気分爽快でたまんねーぜグヘヘ」とか思っていたわけじゃない。

数々の工夫や演出によって、テーマである「ホラー」の雰囲気をゲームに取り込み、再現しようとしている所…まぁ言ってみれば、その見事なまでの「ホラーっぷり」(笑)とでも言えるものに魅かれていたのだ。

これぞホラーといった感じの、雰囲気たっぷりのキャラ、背景、BGM。ボスキャラを倒して「ホッ」とした次の瞬間、最後の一撃が来て「ドキッ」とさせられる、いった「ホラー映画のお約束」的演出の数々。

そして、悲劇的なストーリー。「怪物たちに連れ去られた恋人を助けるため」に始まった主人公の戦い。それがやがて「改造され怪物となってしまった彼女を、自らの手で殺さざるを得ない」という残酷過ぎる現実を経て「復讐」へと変わっていく転回は、ゲームは必ずハッピーエンドになるものと思い込んでいた当時の私にとって、メチャメチャ衝撃的だった。

…あれから9年。私はゲーセンで「沢山のベストゲームたち」に出会った。それらはみんな、それぞれの持つテーマ~SFとか、チャンバラとか~をゲームに取り込み再現(表現)するために、様々な工夫・演出が施された面白いゲームたちだった。

その中でも特にこの「スプラッターハウス」は、始めて1コインクリアしたアーケードゲームという思い出と一緒に、今も色褪せずに私の心に残っている。

(東京都 稼がないレイストーマー君)



(東京都 しろくろさん)☆80年代は、まさにナムコキャラ黄金時代でした。

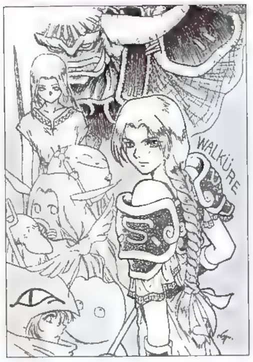


(東京都 鹿神さん)☆死んでも天国面から生還できるという、一風変わったヒヨコ(?)アクションだ。
[ニュージーランドストーリー/タイトー・88年]



(愛知県 有万等打掛君)★すっごく難しいですが、グラフィックが美しいので、先の面が見たくてついついコンティニューしてしまう、そんなゲームでした。ステージごとに物語を感じさせる演出が有ったのも良かったと思います。[大魔界村/カプコン・88年]

THE BEST GAME 2 BEST GAMES ISLAND



大阪府　めたるがん君
[ワルキューレの伝説/ナムコ・89年]
☆画面の中に突如現れた、絢爛たる冒険伝説!
その世界は多くのプレイヤーを魅了した。

瞬断シミュレーション 『テトリス』（セガ・89年）

感動のノーマルランク・ALLカンストを達成する少し前、「このゲームは「シミュレーションゲーム」やなあ」と、ふと考えたのを思い出しました。

つまり、刻一刻と様々に変貌していく状況に対し、常に相手（CPU）の先の先まで読み、そして臨機応変に対応していく…という点がです。

ただ、シミュレーションゲームが長期戦であるのに対し、テトリスの場合はコンマ何秒単位の戦いであるという、この一点だけが異なっていますが…。

このことに気付いたとき、「スーッ」とと気持ちが楽になっていきました。というのも、その頃の自分はひたすらにALLカンストすることだけに執着してしまっていて、刹那的な気持ちでプレイし続けていたんです。

例えるなら、ぴーんと張り詰めた糸みたいな感じです。だから当然精神力が保ちきれなくなって、あと少し、というところでゲームオーバーの繰り返しでした。

自分は気持ち（考え方）を完全に切り換えました。

「張り詰めすぎた糸は少しの振動でも切れてしまう。しかし、心に余裕（車のハンドルで言うところの「遊び」）があれば、糸を少しだけでも緩めておいてやれば、どんな状況になろうと、それなりに対応できるんじゃないか。それが結果としてALLカンストにつながっていくんじゃないか」

ズバリでした。それから数日後には、あれだけ挑戦しても越えられなかったALLカンストという壁を、あっけないほどあっさりとクリアしてしまえたのです。その時は流石に、ジーンと込み上げてくるものがありました。

テトリスと言うゲームは、自分に色々なことを沢山教えてくれました。自分の力で工夫することの面白さ、あきらめずに継続し続けることの尊さ、目標に向かって努力することの素晴らしさ、常に心に余裕を持つことの大切さ、そして何より「ゲームというものは楽しいものなんだ」という、その時自分が失いかけていた気持ち…。

自分のゲームとの邂逅はパックランドでした。そして自分を一人前の「ゲーマー」にしてくれたテトリスでした。「一期一会」という言葉がありますが、自分は本当にいい時期に、いいゲームと巡り会えたなぁ、と思う今日この頃です。

（京都府　じんや亭「鷹城ひとし」TKB君）

荒ぶる神を前にして、一歩も退かなかった漢がいた。



[ストライダー飛竜/カプコン・89年]
（埼玉県　なかぢさん）

Limber Beast 漆黒の狂獣。



（京都府　TETSU君）
[ナイトストライカー/タイトー・89年]

魁!なんですか?

ワルキューレの伝説

Q. う～んと前から気になっていたのですが、ワルキューレの伝説（ナムコ・89年）というゲームで「黄金のヨロイ」というものがあるみたいなんですけど、どこにあるのでしょうか?

（徳島県　福之神ぷくさん）

A. どこにも存在しない。多分開発中は「黄金のヨロイ作るぜウォッシャー!」という感じだったのであろうが、時間がなくてポシャリング、という構図が推察される。



（愛知県　ひろなみほ（鳥賊）さん）
★東風って返り血似合いますよね。…。
[ストライダー飛竜/カプコン・89年]
☆カプコンの中華娘伝説の礎ですか。

1990→91 HurricaneDrive

衰えることを知らない挑戦者たちの魂は、次々に「奇跡」を「形」にしていく。
我々の世界は停滞を許さない。存在=常に前に進み続けること、そう宿命付けられているのだから。
時代の節目、それは単なる「通過点」に過ぎないことは、誰よりも君たちが知っているはず!

読者様版ゲームレビュー ROUND4

地獄NBA パンクショット (コナミ・90年)

私がこのゲームを始めてプレイしたのは発売してしばらく経ってからだった。

一見、ただのバスケットボールかと思ったら、殴る蹴るアリのルール無用バスケだった。

プレイヤーもモヒカン兄ちゃんやパンチパーマ野郎だったり、ノラ猫やカラス、犬などが試合(?)の邪魔をしたり、マンホールや海に落ちたりと、体を張った戦いが繰り広げられるゲームだった。私は完全にこのゲームにハマってしまった。

初めはラウンド2までしか行けなかったが、一カ月ぐらいでこのゲームのコツをつかみ、ラウンド4まで行けるようになった。

そしてラウンド4も接戦のあげくに勝利をおさめ、「優勝」!…と思ったら、「BUT…CHALLENGE EXTRA ROUND」メッセージが出た。同時に、目玉が飛び出す2人の主人公。

この時、画面右隅に置いてあるゴミ箱からノラ猫が顔を出し、「残念でした」とばかりに笑う。ショーック!

エキストラは敵がアッパーや回し蹴りをよく出してくるし、ラリアートやバックドロップも使ってくるため、初めはボロボロにされ、大差で負けてしまった。が、数日後には自分なりにパターン化して、エキストラもクリアできた。

今までにスポーツゲーム(?)でこれほど燃えたゲームはなかった。地元にはもうパンクショットは無いが、長い間人気があり、格闘ゲーム全盛期の頃もプレイしている人をよく見掛けた。

私にとってパンクショットは心に残るベストゲームです。ありがとう、コナミ!

(宮城県　長澤義法君)

ブレイクGテンション 「G-LOC」 (セガ・1990年)

「おい諸江(仮称)、ハイテクセガにR-360が入ったらしいぞ」友人からの情報をもとに、俺は、車酔いの激しい友人Aと共に、市内のハイテクセガへと向かった。

中に入るといきなり目の前にそれはあった。「うわ、でけえ!何だこりゃ」俺は初めて見るR-360にちょっと興奮気味だったのだ。

セガの一連の体感ゲームシリーズの進化系とも言える、360度天地大回転マシーン、それがR-360である。

体感ゲームが死ぬほど好きだった俺がやらない手はない。俺と友人Aは筐体の方へ近づいていった。筐体は誰かがプレイしているのか、グルグル廻っている。

「うわ、俺見ているだけでダメだわ」友人が呟く。俺は、そんな友人を見てこう言った。「ここに千円ある。2回分だ。でも俺は一回しか乗らん」。

そう言うと、俺は機械を動かしていた店員さんに声を掛けた。「すいません、コイツ乗るって言ってるんスけど」と。

友人Aは顔面蒼白になって言った。「やめろ諸江、俺はマジで乗らん」「何ち言いよっとや、俺がおごるっとの受けられんてや(方言)」「いやマジで洒落ならんて」。

何度かの押し問答の末、友人Aは渋々コックピットに収まった。「諸江、恨むぞ」「恨むならセガを恨め(笑)」

俺は明らかに責任転嫁しつつ友人の状況を見守ることにした。ライブモニターを見ると、どうやらゲームが始まった様だ。

すると、「うおお!」いきなり筐体は問答無用で一回転したのだ。更に、「うわあああああ」どうやら180度回転した状態で飛行を開始してしまったらしい。つまり天地逆転状態である。

その後十数秒その状態が続いていたかと思うと、いきなりゲームが止まった。友人Aがギブアップボタンを押したためだ。

フラフラになって出てくる友人A。それを見て、俺も覚悟を決めた。安全レバーを下げ、スタートを待つ。

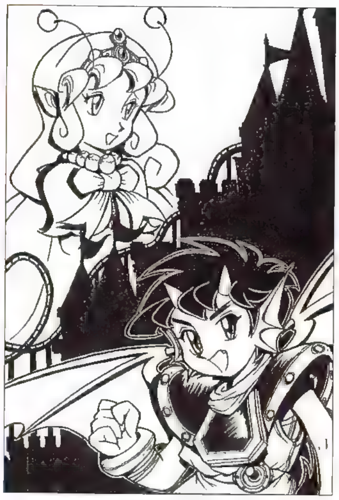
そして一回転。思った以上の衝撃である。まあ、ゲーム内容は殆どABなので良い。だが、このキツさは何だ。

とりあえず俺はぐるぐるローリングしてみた。キツい。マジでこれはシャレならんと判断した俺は、ゲーム内容に集中しようとした。が、すぐに体が地面と垂直やら平行やらになってそれ所ではないのだ。

結局俺はギブアップこそしなかったものの、友人Aよりもグロッキー状態で筐体を降りる羽目になってしまった。

そういえば最近R-360を見掛けなくなってしまった様だが、もしまた見掛けることがあれば、俺はまたまたこの初プレイの「事件」を思いだすに違いない。

(佐賀県　たたみ屋瀧川君)



(愛知県　有万等打卦君)
★マーベルランドです。キャラの魅力と、ボス戦でよく喋っていたこと事とボーナス面がデ○ズニーランドのエレクトリックパレードのようだったことが印象に残ってます。
[マーベルランド/ナムコ・90年]



(佐賀県　アメンボウ星叫君)
[キャメルトライ/タイトー・90年]
☆画面を回しながら、ボールをゴールまで運ぶという異色のアクション(?)ゲーム。隠し操作で雑君先生ボールが出ます。



(島根県　とびかげ君)
★オレはアルファ忍者が好きなんだ!
[NINJA　COMBAT/アルファ電子・90年]
☆スピーカーも割れよとばかりの轟音と共に炸裂するエビぞりアタック!まぶし過ぎるぜ…。



(広島県　級長津逆凪君)
[トリオ・ザ・パンチ/データイースト・90年]
☆ド謎。それ以外に語る言葉を持たない。



(大阪府　山下サムさん)
[ストリートファイターII/カプコン・91年]
☆この一作がアーケードの歴史を変えた。90年代の奇跡と言えよう!

風のほしを救いにいこう!「出たな!ツインビー」(コナミ・91年)

私のゲーム人生は、この「出たな!ツインビー」を抜きにして語れないだろう。

奇しくも「ストII」とほぼ同時期に発売されたこのゲームは、そのあおりを受けてか、大ヒットこそしなかったが、さすがコナミの看板タイトルだけあって、ゲーメストでの攻略は比較的長く続いた。(2週目もやったし…)

ただ、当時シューティングが大の苦手だった私にとって、この「ツインビーシステム(一機死ぬと激弱の初期状態に戻される。後半面だとほぼ復活不能)」は、あまりにもツラすぎた。それでも懲りずにやり続けたが。

あの時は中学2年。月五千円の小遣いの分際で、一日三千円もの大金を「出たな!ツインビー」につぎ込むといった、無謀極まり無い行動も平然とやってのけたものだ。

このゲームは、敵の攻撃はそれほどたいしたことはないのだが。自機の当たり判定が見た目以上にデカく、ちょっとカスったような弾に何度となく苦汁を飲まされた。

そして、くやしいことに、行き付けのゲーセンではあまりインカムが良くなかった(というより「ストII」の勢いがあまりにも凄すぎた)ためか、半年ほどで姿を消してしまったのだ。

それからというもの、他のゲーセンでこのゲームを探してはプレイ、ということを長々と続け、結局クリアしたのは、それから5年も後、高校3年になってからだった。

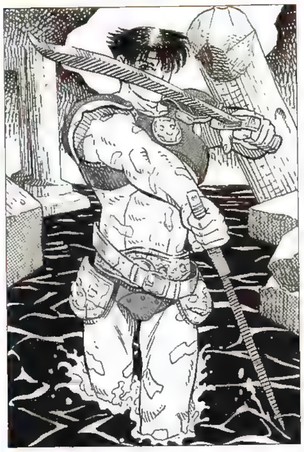
あの時はクリアした時の感動があまりにも大きすぎて、おそらく生まれて初めて歓喜の涙をにじませた。まさに感無量の想いだった。

考えてみれば、ゲーセンに通い始めたのも「出たツイ」がやりたかったからだし、それまでは「ゲーセンに行く」なんて考えたこともなかったのだ。

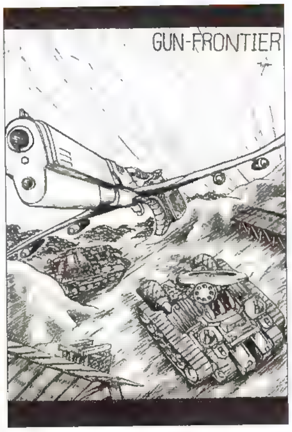
今思えば、「出たツイ」との出会いが、私の人生を大きく変えたんだなあ、と納得せずにはいらねない。

「出たな!ツインビー」は、今までも、そしてこれからも、私にとって最も思い出深いゲームであることを、改めて確信した。

(神奈川県　坂本龍也君)



(茨城県　笹乃原晋君)
[クロスブレイズ/アイレム・91年]
☆相手の攻撃を受けきり、そして返す。「クロスブレイズ」、ゲーム名に偽り無し!



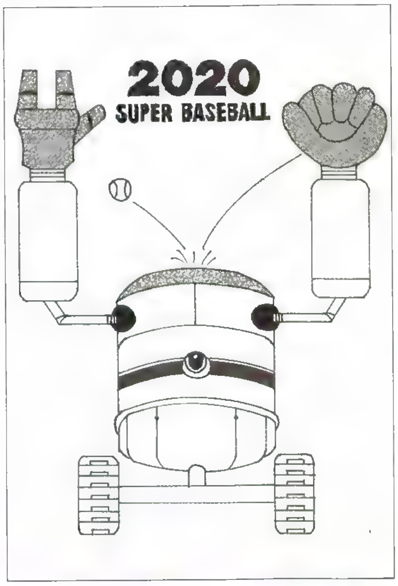
(大阪府　めたるがん君)
[ガンフロンティア/タイトー・91年]
☆無情の荒野に正義降臨!熱い弾丸だけが明日を開く鍵だった。



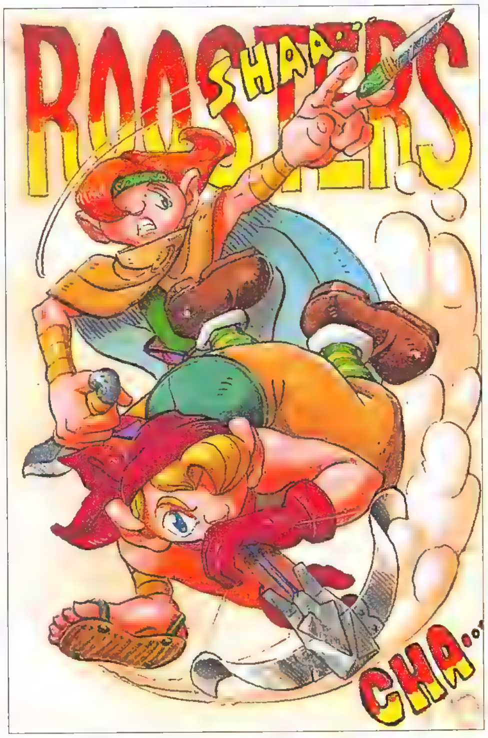
(東京都　あおいさかえさん)
[プリルラ／タイトー・91年]
☆全編、妙すぎる空気に満ちた、ファンタジックアクションゲームでした。



(千葉県　DD・JAMさん)
★カプコンさんの横スクロールアクションはすごくいいです。大好きです。シバを使うために妹をかりだしていたのを思い出す。
[ワンダー3・ルースターズ／カプコン・91年]



(宮城県　ガソリン28号君)
[2020スーパーベースボール／SNK・91年]
☆この頃からネオジオのボルテージが俄然高まってくる。2020シリーズは異様に遊べるスポーツシリーズだ。



(茨城県　笹乃原晋君)
[ワンダー3・ルースターズ／カプコン・91年]
☆コレだっ!このハガキ一枚で、全編アクション大作「ルースターズ」の疾走感を感じ取ってもらえることと思う!

魁!なんですか?

ファイナルファイト

Q. ファイナルファイト(カプコン・89年)で2面の電車のラストにタルがあり、そこに載っているだけでクリアしている人がいたんですけどどうやればいいんですか?

(富山県　芹山照敏君)

A. ただ載ってればいいんです。タイムカウントで約15待てば強制クリアとなる。一度乗ったらむやみに動くことなかれ。チョロチョロするとアンドレにタルを壊されてひでえ目に遭うことがあるんで。

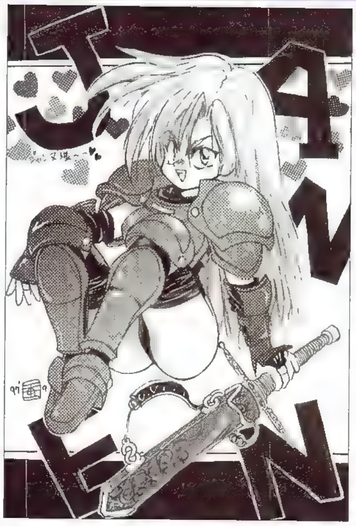
1992→93 StomySmash

偉大なる壁を越えるため、人は日々その身を削る。目指すべきものと、自分自身の格差に愕然としながら、それでも歩いていかなければならない、熾烈な道程。
「一国に王は一人でいい」。そう、この国に王座の空席はない。それでも王座を欲するならば、自分の手で旗を挙げ、自分の国を作ればいい。「自分なりのやり方で」
既存の王座を蹴り飛ばせ。[illegible]は御免だ。

読者様版ゲームレビュー ROUND5

行くぞ匠の忍者ビーム 「ソニックウイングス」

縦シューで最も好きなシューティングといったらこのゲームです。
一見、普通のシューティングですが、各機体の性能の違いで攻略に大きく差が出たのは、今までにあまり無かったと思います。
メインショット、サブウェポン、ボム、移動スピード、フルパワーの時間など、よく考えて使わないと、その機体の性能を活かせずに終わってしまいます。
敵も後半になるといきなり強くなり、ボス戦もかなり辛い攻撃をされて、何度もやられながらパターンを覚えて、少しつづ先のステージに行ったのを思いだします。
特に苦労したのがステージ5のボス「ボモルニク」と、ステージ6のボス「アイスフォックス」でした。
初めて突破した時は本当に嬉しかったです。そして最終面をクリアして、思わずガッツポーズを取ったのもいい思い出です。
少しづつ自分なりに攻略して先のステージに行く、そんな「ソニックウイングス」が好きです。
後から「2」「3」、「リミテッド」と続編が出ましたが、個人的には絶妙なバランスを持った一作目が一番気に入っています。
（宮城県　長澤義法君）



（兵庫県　ジャンヌ様信者・蚕中彼方ちゃん）
［ワールドヒーローズ/アルファ電子・92年］
☆登場キャラの8割がイロモノという、空前絶後の冒険格闘!一体誰がヒーローやねん!?



（静岡県　夏野さん）
［クイズ・カプコンワールド2/カプコン・92年］
☆数人集まりゃ文殊の知恵パワーで、ガンガン進めるぜい!（しかも長い）。アーケードクイズゲームはだから好きさー。



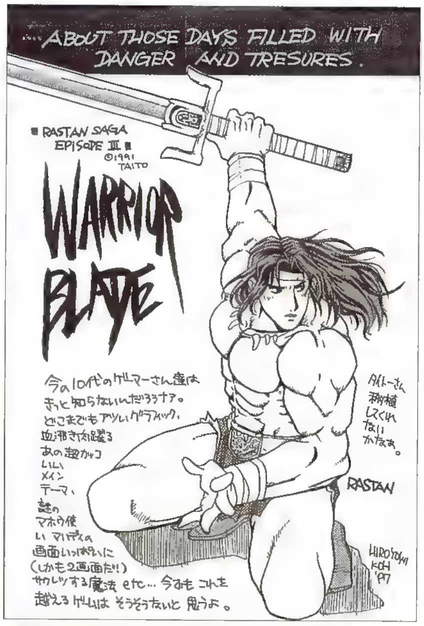
（東京都　とったか君）
［ぷよぷよ/コンパイル・92年］
☆テトリス以来の落ちモノ大ブレイク!この一本でコンパイルは一生いけたりして。



（京都府　さえき司さん）［魔法警備隊ガンホーキ/アイレム・92年］
☆アイレムは本当に「自機+α」のアイデアが秀逸でした。この場合ホーキの使い方かなあ。

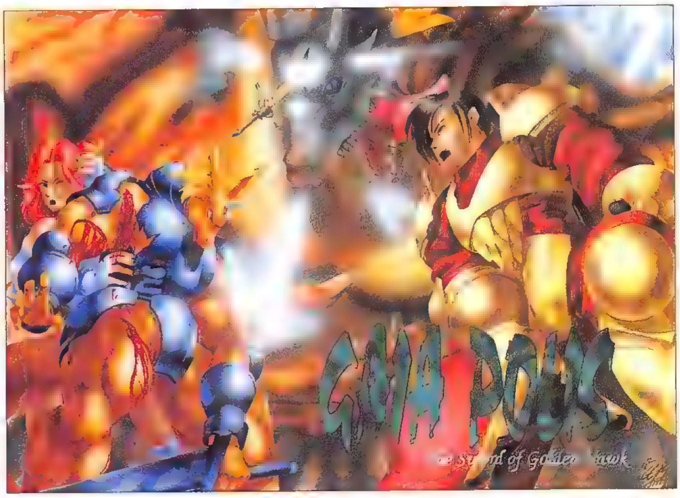
緊急特別コラム 「ウォリブレと私」

ギャグでもシャレでもなくです。このゲームが無ければアーケードゲームはやってませんでした。
まだゲーメストの存在も知らなくって、ゲーセンは行っちゃダメな所だと思っていたころ、田舎のおばあちゃんちの近くのスーパーのゲームコーナーで、運命的な出会いをしました。今考えるとスーパーのゲームコーナーに2画面筐体なんて秋田県カッ飛んでる…。
それはさておき、100円入れた瞬間に尻から響く重低音。コースセレクトでも重低音。わけのわからないままプレイしてて、突然の警告音（でも英語）も重低音。マハディカラディのスゴイ魔法も重低音（特に「メデューサアイズ」?の目が凄かった）。
これでもかと言わんばかりのラスタンの力強さに魅せられて、以来、私の使うキャラは筋肉ダルマばっかなのです。レオとかD&D[R]のFigとか怒チームとかアレックスとか…。
いつか筐体ごと買いたいなあ。玄関開けたら2分でウォリブレ…うっとり…。
（宮城県　尻から重低音マニア神武さん）

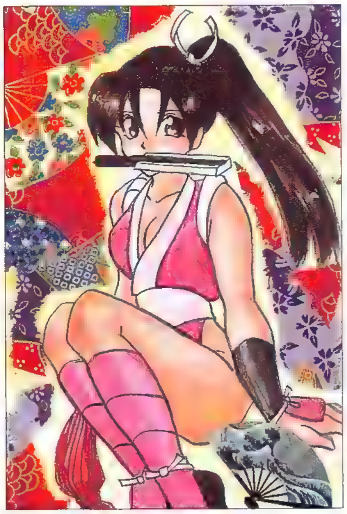


（宮城県　神武ひろよしさん）

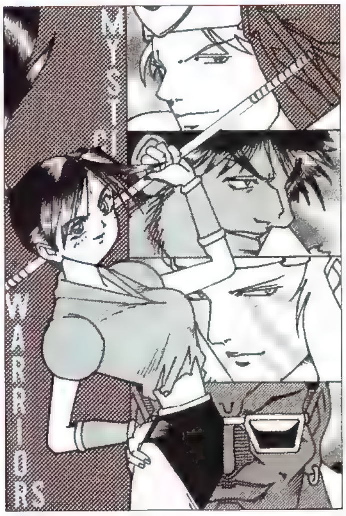
求めよ、黄金鷹の剣。気高き心に眠る、優しき魂の証。



[ガイアポリス/コナミ・93年]
(兵庫県　偽霧竜介君)
★シューティング以外のジャンルで、一番印象に残っているのがこのゲームですね。
とどめを刺された邪神がみるみる石化していく…というシーンですが、このテーマ、ゲーム発売以来4年間、ずっと描きたくて挑戦し続けて、そして何度も失敗してきたテーマなんです。ですが今、ようやく描きあげることができました。



(東京都　中野良樹さん)
[餓狼伝説スペシャル/SNK・93年]
☆「餓狼伝説」から進化しつづけたこのシリーズ、スペシャルに至って頂点を極めた。



(東京都　青空のぼる君)
★コナミの超クールなゲーム、ミスティック・ウォリアーズです。イカレポンチな演出と、アツい内容が最高にいかしてました。
[ミスティック・ウォリアーズ/コナミ・93年]



(東京都　竜華めぐりさん)
[ニューマンアスレチックス/ナムコ・93年]
☆超人運動会、まさにそなカジ。



(千葉県　くみPさん)
★基盤を買うしかないんでしょうかこのゲームは(泣)。やりたいよー。
[戦国エース/彩京・93年]
☆突如としてアーケード業界に殴り込んできた特攻メーカー・彩京の職人芸が炸裂した一作目。以後、熱いシューティングや格闘、麻雀を輩出し続ける野望に満ちた会社である。



(千葉県　珠梨やすゆきさん&MINOYA君)[ガイアポリス/コナミ・93年]
☆絵、音、ゲーム性と、三拍子そろって秀作だったガイアポリス。コブラ基盤で続編出すってのどーです?



(福島県　中島虎龍さん)
[魔法大作戦/ライジング・93年]
☆マニアックな作りで全国のシューターを唸らした一品!今やシューティング界の重鎮と言われるまでに成長した、ライジングの記念すべき一作目である。

魁!なんですか?

豪　鬼

Q.X-MEN(カプコン/1994)の豪鬼使用コマンドを教えてください。
(東京都　こども君)

A.豪鬼の出るアーケードゲームがコンシューマ機に移植されるたびに、この手の質問がわりと来るので、ここでX-MENのみならず、豪鬼コマンドをまとめて面倒見よう。以下の操作はすべてキャラクターセレクト画面で行うこと。

●スーパーストリートファイターⅡX
- リュウで1秒以上
- T.ホークで1秒
- ガイルで1秒
- キャミィで1秒
- リュウで1秒以上
- スタートボタン
- (すぐに)パンチ3つ同時押し

●X-MEN
〈1P側〉
- スパイラルで1秒以上
- シルバーサムライ→サイロック→コロッサス→アイスマン→コロッサス→サイクロプス→ウルヴァリン→オメガレッドの順で通過
- シルバーサムライで1秒以上
- 「大P+小K+大K」

〈2P側〉
- ストームで1秒以上
- サイクロプス→コロッサス→アイスマン→センチネル→オメガレッド→ウルヴァリン→サイロック→シルバーサムライの順で通過
- スパイラルで1秒以上
- 「大P+小K+大K」

●ストリートファイターZERO
- 左下の?カーソルに合わせる(2P側なら右下)
- スタートボタンを押しながら「↓↓↓←←←小P+大P」

●スーパーパズルファイターⅡX
〈1P側〉
- モリガンに合わせる
- スタートボタンを押しながら「←↓←↓←↓← +回転ボタン」

〈2P側〉
- フェリシアに合わせる
- スタートボタンを押しながら「→↓→↓→↓→+回転ボタン」

●ストリートファイターⅢセカンドインパクト
- リュウに合わせて↓↓↑
- ケンに合わせて↑↑↓
- リュウに合わせて↑
- ケンに合わせて↓
- ショーンに合わせて↓↓↑↓↑↑↑

てな感じ。これを読んだ人は、次の「豪鬼隠しゲー」が出るまで聞かないよーに。

1994→ FrontierEdge

歴史は、全て未来のためにある。そして未来は一つではない。



（千葉県　くみPさん）
★ハンターでもセイヴァーでもなく、「ヴァンパイア」ですのでよろしく。初代が一番好きなんですよ。
[ヴァンパイア/カプコン・94年]

読者様版ゲームレビュー ROUND6

実相観入の宇宙「レイフォース」[タイトー・1994年]

「レイフォース」は、実は悲劇ではない。

「味方の艦隊は途中で全滅、パイロットも最後には本星の爆発に巻き込まれて死ぬ話が、悲劇以外の何だって言うんだ!!」と反論したくなった人が沢山いるかもしれない。

このことを理解するためには、パイロットの女性-名前が無いので「彼女」と呼ぶ-と同化する必要があるのである。

自機が、機体と一体化している「彼女」でもあると仮定して、「PENETRATION!」のキーワード通りその中に入り込み、視界を見てみよう。世界が自機の前後左右のみならず、上下にまで拡がっていることに驚かされるはずだ。

2Dのゲームでありながら、そこには各面のサブタイトルで示される、面クリア時でさえも途切れることのない、広大で完全な立体が存在している。

対空対地撃ち分けのないシューティングゲームが決して持ちえない、深い奥行きの中を、ロックオンレーザーは美麗に貫いていくのだ。

それが出来たら、今度はBGMに耳を傾けてみよう。シューティングゲームのBGMというと、アップテンポの戦闘的なものが多いが、このゲームの曲は、「彼女」の心理描写なのだ。

…聞こえるだろう?時に高揚し、時に迷い、あるいは彼方を恋うる「彼女」の想いが!

特に、最終面の凄まじい攻撃の中で聞こえてくる曲は、プレイヤーに透徹した戦いの境地を、十二分に味わわせてくれる。

ラスボスを倒すと、自機はプレイヤーの制御を離れ、ラストシューティングへと向かう。…そう、それはも今まで総てを私たちに預けてきた「彼女」の、最後の決着だけは自分の手で付けたいという、強い意志の現れなのだ。

そしてエンディング。先入観などに惑わされずに、全身で曲の旋律を受け止めて欲しい。

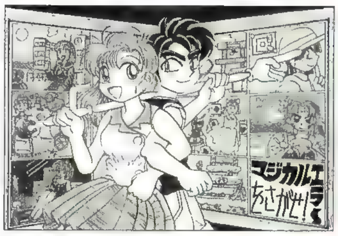
「自分の選択の結果を悲しみはしない、後悔もしていない!」という「彼女」の想いが、間違いなくそこにあるはずだから…!

自分に素直になって、そこまで戦い抜けた爽快感を、「彼女」と共有できた時、レイフォースは悲劇でない顔を、君たちに見せるだろう。そうして「彼女」は安らかな眠りに就いたのだ。

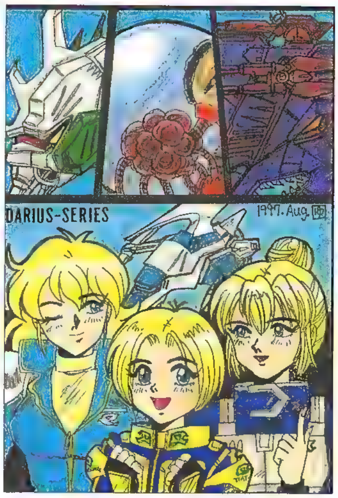
このゲーム、「レイヤーセクション」という名前で、サターンに完全移植されてはいる。でも、ひっそりとでもいいから、どこかのゲーセンに置いておいてもらえないだろうか、と私は願っている。

今ゲーセンにあったとしても、全く遜色のないグラフィックであるし、その魅力と世界の大きさは、小さな家庭用テレビの画面に、押し込めておくにはもったいないから。

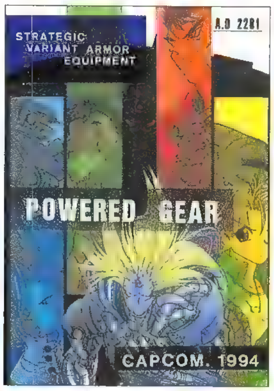
（神奈川県　新宮智子さん）



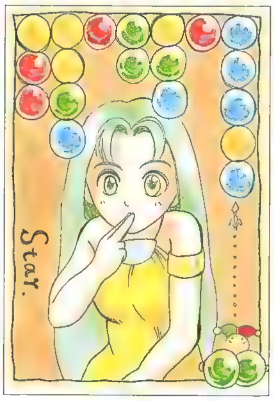
（東京都　QQQ君）
[マジカルエラーを探せ/テクノソフト・95年]
☆ただの間違い探しゲーと思うなかれ!モニターの汚れもライバル（泣）。



（京都府　笹岡「命懸けてる」ゆりのさん）
★やはり、私にとってのアーケードゲームの礎と言えば、このゲームをおいて他に考えられません!But…元祖もいいし、「も良い、外伝だっていいし～etc…。結局、Gダラ以外の3作品をまとめてしまいました。
[ダライアスシリーズ/タイトー]



（埼玉県　裕木康隆君）
★このゲームって続編（?）のポッツがすぐ出て霞んじゃいましたよね。でも俺はこっちの方がいーな。
[パワードギア／カプコン・94年]



（埼玉県　MC坊主君）
[マジカルドロップ／データイースト・95年]
☆新機軸パズルアクションとして登場。その後人気シリーズに成長しました。



（福岡県　ヤンヤンLOVE君）
[アルティミットエコロジー／カプコン・94年]
☆超レアシューティングなのだ。実はゲーメストの読者参加ゲームコンテストから生まれたゲームなのです。



（千葉県　笹峰ひでとし君）
[X-MEN／カプコン・94年]
☆総てに於いて型破り!2D格闘はこのゲームから第弐段階に入ったと言っても過言ではないか?

THE BEST GAME 2 BEST GAMES ISLAND

「走り」の方向性 「デイトナUSA&リッジレーサー」（セガ・94年/ナムコ・93年）

「デイトナUSA」と「リッジレーザー」、ポリゴンドライブゲームとして当時大ヒットし、その人気を二分する両作品だったが、この2つの作品には決定的な違いがあった。

それは「重さ」と「軽さ」だ。

まずデイトナは、とにかく「重い」の代名詞だった。パワフルなマシンを操って行う重量感あふれる4輪ドリフト。だがコースを外れたり操作を誤ればそう簡単には戻ってくれない。

「一歩間違えば地獄」という、まさにモンスターマシン。これを操る感覚がたまらなく面白かった。

それに対してリッジは「軽い」の代名詞だった。道幅が狭いヘアピンカーブであろうと、ドリフトをかければヒュッと簡単にすりぬけてしまう。

言ってみればかなり非現実的であったが、その非現実性とリアリティの境目を狙い、軽い味付けをした結果がこの「良さ」を生んだと思う。

ということであるが、さて、この対照的な2ゲームのどちらがいいかというと、私個人の意見は「どちらもいい!」

デイトナはその「重さ」が、リッジにとってはその「軽さ」が魅力だったからだ。

この2つの魅力があったからこそ、私は当時、両方にハマっていた。私はこの2ゲーム、今もたまにゲーセンで見掛けるので、あれば必ずプレイしている。

（大阪府　司隆君）



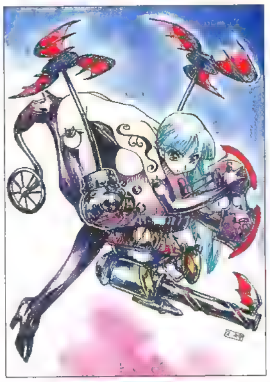
（兵庫県　夏樹あおみさん）
［スーパーマッスルボマー／カプコン・94年］
☆好評だった前作「マッスルボマー」がリニューアルしてパワーアップ。ブラックヴィドーの正体が話題を呼んだ?



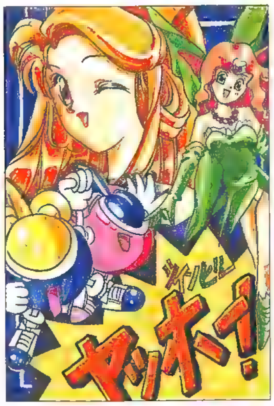
（大阪府　竹井床さん）
［エジホン／セガ・95年］
☆雑誌の人気コーナーがゲームになった!問題が妙に濃いのがポイント。



（神奈川県　千石ぶうさん）
［がんばれギンくん／テクモ・96年］
☆謎のミニゲーム満載のバラエティゲーム。もはや存在自体が90年代の奇跡。イカス!



（埼玉県　商業定光君）
［ヴァンパイア／94年・カプコン］
☆人間格闘はお腹いっぱいでしょ。そんなあなたにダークストーカーズ。



（岐阜県　交野ないる君）
［ツインビーヤッホー!／コナミ・95年］
☆前作に引き続き突き抜けたタイトル!難易度も突き抜けてました。



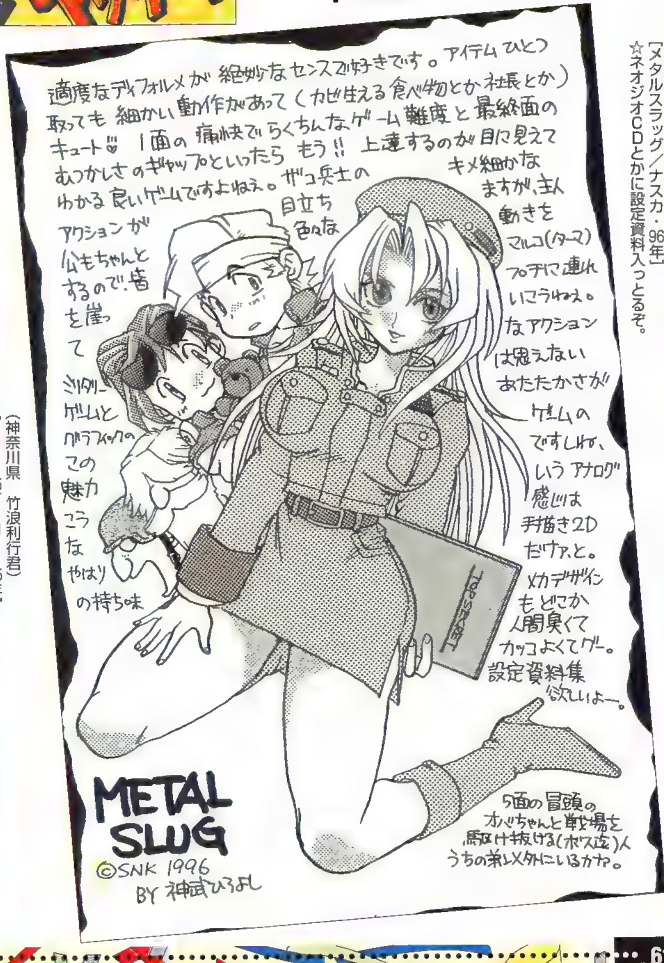
（滋賀県　0／20TMX君）
［バーチャファイター3／セガ・96年］
☆今日もふぁいっとォ。明日もがんばろう。そんな感じでバーチャファイター。



（宮城県　大高色儺さん）
［水滸演舞／データイースト・95年］
☆S-TVでの発売となった異色の武器格闘。デコにしてはいまいちパンチが弱かったかな?



（神奈川県　竹浪利行君）
［K.O.F.95／SNK・95年］
☆燃え太郎ロボ&道士太郎ロボ。似てる。



（宮城県　神武ひろよしさん）
［メタルスラッグ／ナスカ・96年］
☆ネオジオCDとかに設定資料入っとるぞ。

魁!なんですか?

蒼穹紅蓮隊

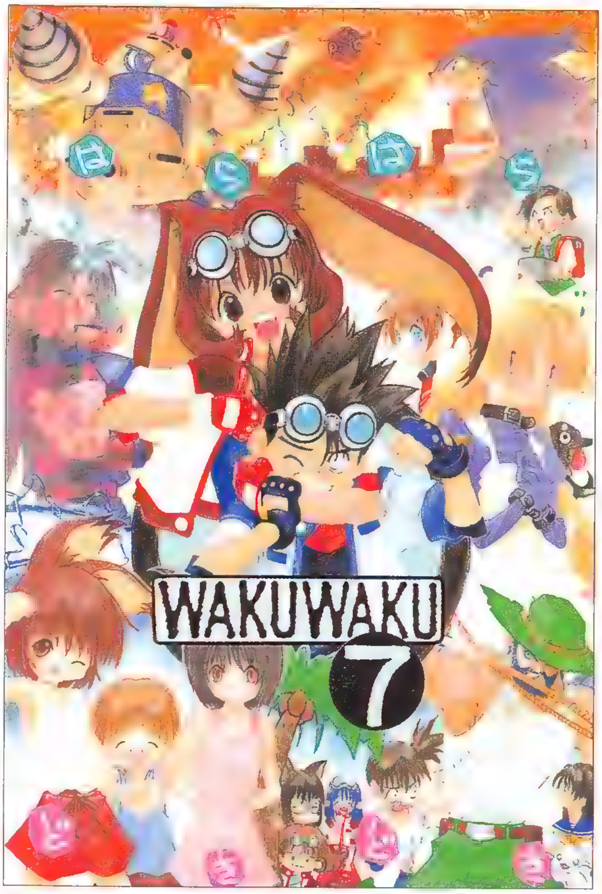
Q.蒼穹紅蓮隊（ライジング/1996）のボムボーナスってなんですか?出し方・つなぎ方がわかりません。

（秋田県　鈴木隆史君）

A.このゲームのボンバーストック数は最大7だが、さらにボンバーを取っていくと点数が入る。これがボムボーナス。8個目が1000点、9個目が4000点、10個目が1万6000点、そして11個目以降がなぜか65万5371点!!。やたら半端でしかも端数付きという、まさにミステリーボーナスっづー感じさね。

この状態でボムを使うと残ボムは×6になるが、再び×7にしてから取れば（つまり2個目から）きっちり65万入る。ノーボムが理想ではあるが、使ってもボムボーナスを育て直す必要はないのでやや安心。

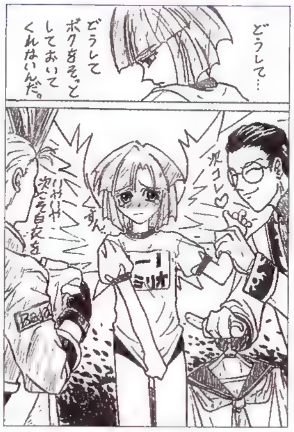
しかし問題なのは、ボンバーアイテムがランダムであるということ。稼ぐ場合はキャリアーの回転を早めるため、ショットアイテムを取らずに進むことになる。だが結局は運要素が絡んじゃうのねん。



（愛知県　播磨体操大好きっコ君）
［わくわく7/サン電子・96年］
☆丸ごと超元気痛快格闘だぜ!なっ!



（千葉県　くみPさん）
［ソルディバイド／彩京・97年］
☆「剣と魔法の世界」を美麗に描ききった力作。シューティングの新境地を開拓した。



（長崎県　やみじゅ君）
［サイキックフォース／タイトー・96年］
☆2でグレちまったのも何となくわかる?



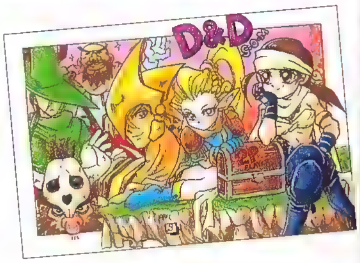
（京都府　横山ひろこさん）［ダイナマイト刑事／セガ・96年］
☆セガが唐突に放った問題作!摩天楼でデカの正義が炎と燃える!



（大阪府　門植友和君）
［サイキックフォース／タイトー・96年］
☆時が凍える。そこは戦慄のサイコフィールド。



（大阪府　わさびなっつくん）
［ティンクルスタースプライツ／ADK・97年］
☆ここにきてアイディアの勝利!熱過ぎる対戦シューティングでした。



（神奈川県　千石ぷうさん）
［D&Dシャドーオーバーミスタラ/カプコン・96年］
☆D&Dの世界とカプコンアクションの絶妙なマッティンクにより、幅広いプレイ層に好評を博しました。



（兵庫県　げんたろ君）
［ダンシングアイ／ナムコ・96年］
☆「あのナムコが?!」と業界を騒然とさせた問題の一作。やはりゲームはナムコである。


（静岡県　夏野さん）
［ヴァンパイアセイヴァー／カプコン・97年］
☆ヴァンパイアシリーズの最新作「セイヴァー」にはさらに魅力的なキャラクターが登場。


（茨城県　ひさなぎあやさん）　［侍魂／SNK・97年］
☆こちらはまだ発売前の「侍魂」。これからも続々輩出されるであろう「ベストゲーム」ら心ときめかすも良し、だ。

「ベストゲーム2」に沢山の投稿、ありがとうございました!皆さんのハガキは、編集部員たちが隅々まで読ませて頂きました。凝縮された情熱の数々、時を閉じ込めた力作たち…スペースが許すなら総て掲載したかった!惜しくも選に漏れた皆さん、本当にご免なさい。

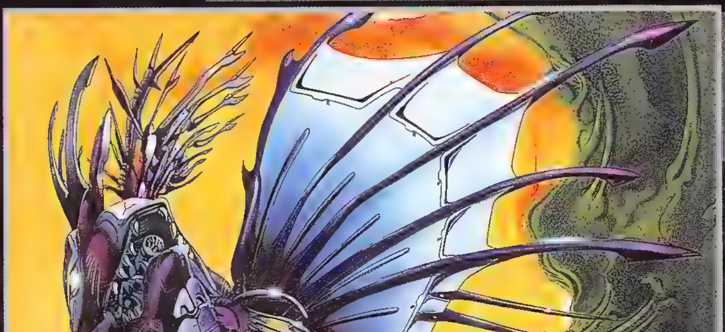
次の「ザ・ベストゲーム」が出るとき（次は21世紀かな?）、まだあなたのゲーマー魂が燃え盛っているならば、是非、投稿をお願いします!

では、これからも幾多の「ベストゲーム」たちに出会えることを信じて、このコーナーを結ばせて頂きます。本当に御協力ありがとうございました!

THE BEST GAME

ザ・ベストゲーム

名作・秀作・天才的タイトルを解説
これぞゲーメストが選ぶベストゲーム



DARIUS　1987／TAITO

アーケードゲームの分類

石井ぜんじ

アーケードゲームにはさまざまなジャンルがある。不特定多数のプレイヤーの目に触る気会のある、非常に興味深く、懐の広い世界である。だから、いつどなくゲームが出るかわからないし、成功すればあっという間に大ヒット。主流のゲームが変わっていく可能性があるのだ。

だが近年は、ゲームの開発費が高騰し、1プレイ料金の相対的な価値の下落によって、似たようなゲームしか出せずギャンブルのできない傾向が見られる。しかし、近年まではアーケードゲーム界は常に最先端を走ってきたし、新しいスタイルを創造してきた。振り返ればこんなに豊かであったのかと思うほどさまざまなゲームが発売されている。

このように、いろいろなゲームが存在していたこと、さまざまなゲーム性があったことを知らないでいるのは非常にもったいないことである。それをヒントに、新しいゲームが生み出されることもあるだろう。実際にそれぞれのゲームが影響しあいながら、また反発しあってきたのがゲーム業界全体の流れなのだ。

ここからのコーナーでは、各ゲームタイトルの情報を公開するだけでなく、より深くアーケードゲームを理解するために、ジャンル別やゲームシステムの流れ、全体の傾向などについてまとめてみた。これらについての知識を深めたうえでゲームを見てみると、また新しい視点でゲームを捉えることができるかもしれない。その手助けとなれば幸いである。

スクロールと視点を重視したゲーム性から分類してみる

まず、アーケードゲームの多様なジャンルについて語っていってみよう。一口にアーケードゲームといってもさまざまなジャンルがある。普通の解釈でいってもキャラクターアクション、シューティング、パズル、クイズ、スポーツなどが挙げられる。それに加えドットイートなどのジャンルをちょっとマニアックな人なら思い浮かべるだろう。

ここでもその分類は尊重し、わかりやすさ重視でパズル、クイズ、スポーツなどは分けて考える。しかし、アクションとシューティングの境は何か？とか、アクションとパズルの違いはなにか？と考えていくと、なかなか結論は出ない。つまり、どこで線引きをしたらいいのか分からないのだ。中間のタイプがいくつも存在していることが多く、混沌としている。

大枠では分かりやすいジャンル分けを心掛けたが、細かいところをつついていくと、正確に、厳密にゲーム性を分類していかなければならない。それを新しく試みてみたのがこのコーナーの進化図・分類図の特徴である。

必ずしも、これが正解というわけではないだろう。だが、感覚的なだけでなく、このような分類もあるのだという1つの提案として受けとめて欲しい。それでは早速説明していこう。

固定画面・一定のフィールドを行き来するタイプの盛衰

ゲーム姓を変える1つの要素に、画面のスクロールと視点がある。この2つは、実は切っても切れない関係にあり、ゲーム性と大きな関係がある。

ゲーム性の草創期に存在し、今でも見かけるのが固定画面のゲーム。当初はスクロールさせる技術がなかったため、固定画面で数々のゲームが発売された。固定画面のゲームの特徴は、一目でフィールドが見渡せるところにある。もちろん、逆にフィールドが狭いというのも確かだ。

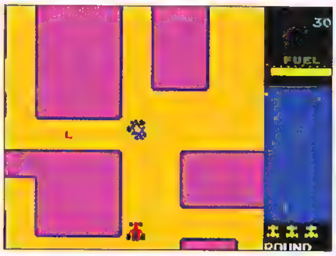
そのため、敵を全滅させるタイプのゲームや、画面上のすべてのドットを取るなど、面積当たりの密度の濃いゲーム性となった。狭いフィールドをうまく活用しようというわけである。ドットイートゲームはその典型で、画面上をくまなく歩き回ろうというもの。敵に追いつ追われつで、同じところを行ったり来たりする。固定画面という限られたフィールドを使いこなしている一例といえる。

1980年代あたりから、スクロール型のゲームが出てきた。これは、固定画面である程度完成されていて、行き詰まっていたゲーム性を、一気に打破して現代に続いている。

スクロールするタイプのゲームは、大きく分けて2つに分けられる。1つは、一定の広いフィールドを行き来するもの。このタイプは固定画面のゲームでは物足りなくなったので、フィールドを2画面、3画面と広くしてしまえといったもの。

基本的には固定画面と変わらないのだが、唯一の違いは画面全体が広く、一目で見渡せないことである。また、広いため、往復するにもなかなか時間がかかる。

こうなると画面上のすべてのドットを取っていくなんて面倒なことはできない。もう少し画面上で行う行動の密度が薄くなる。一定ポイントに設置してあるフラッグや鍵を回収したりというようになり、プレイヤーの判断によって必ずしもすべての道を通らなくてもよくなっていく。



ラリーXはドットイート型のクリア目的を持つアクションゲーム。

また、敵全滅のタイプは、一目で見渡せないため、敵の発見自体が困難になる。極端な例としては、スクロールの陰からいきなり敵が攻撃、なんていうのが一番問題だ。そのため、苦肉の策としてレーダーマップが用意されているゲームもある。こんな理由で、敵全滅タイプは影をひそめ、攻撃的であっても生き残るとか、目的地に進むという目的が優先されるようになったのではないだろうか。

縦・横スクロールと視点の関係

さて、一方スクロールタイプのゲームのもう一方は、おなじみの長いスクロールが延々と続くタイプである。まずわかりやすいところから、ずっと縦に続いたり、横にスクロールしていくゲームを見ていこう。

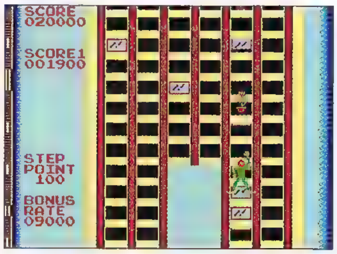
ここで重要なのは、視点である。視点方向には、真上、真横、やや斜めなどがあるが、スクロール方向と視点の組み合わせによって、何を表現したいかが大きく変わってくる。

例えば、縦スクロールの上視点だと戦場の狼のようなタイプになる。上視点は、重力の影響を受けないので、プレイヤーをフィールド上に自由に動かすことができる。シューティングもこのタイプだ。

基本的に、上視点は特殊な見せ方以外は、重力に拘束されない。平面の中をいかに動くかがポイントとなってくる。

では、縦スクロールの横視点だとどうなるか。真横から見ていて上に進むとなると、上に登っていくということになる。上に登るということは地球においては難しいことなので、もちろんゲームになっても例が少なく特殊である。その中の傑作が、あのクレージークライマー（ビルを登る）なのである。

クレージークライマーの場合、重力の表現が極力見事に生かされていると言っていい。落ちてくる植木鉢をかわしつつ、自分が落ちるプレッシャーと常に戦わなければならない。また、上にじりじりと登るという行為が、1つ1つの達成感を感じさせる。スクロール、視点という特性を、ゲーム性に極限まで反映させているわけだ。



クレージークライマーでは重力に従っていろいろなものが落ちてくる。

次は横スクロールについて見ていこう。横スクロールで上視点というゲームはほとんどない。論理的には考え得るのだが、人間は前に歩くからきっと存在しないのだろう。もし、カニのように横に歩いていたら、脳の構造が違ったかもしれない。

そこで、横スクロールは真横視点と斜め上からの視点になる。斜め上の視点が横スクロールの世界では上視点に

シューティングの学術的分類

シューティングゲームとゲーマーは一言で言うが、分類上あまりにいろいろなジャンルをまとめて漠然なものとなっている。いろいろ異なったタイプのゲームをひとくくりでシューティングと呼んでいるのだ。

まず、シューティングの草分けとなったスペースインベーダー。これは次々と襲いくるインベーダーを一画面の中でひたすら戦うというもの。その他にムーンクレスタやフェニックス、ギャラガなどもこの固定画面シューティングに属する。

では、プーヤンはどうだろうか。このゲームは固定画面で横視点である。主人公のブタが風船を持って上下してくる狼をひたすら撃つというゲームだが、ゲーム性はまったくインベーダーと同じといっていいくらい似ている。ただ、キャラがコミカルになったとの横視点になったということだけが違う。しかし、やはりキャラが生物的になるとしれだけでシューティングというようには感じにくい。

シューティングというと、私は強制の縦スクロールと横スクロールシューティングを思い起こす。狭義で言えば、これらだけがシューティングのジャンルに入るだろう。固定画面ものは当時は左右にしか避けられないし、ゲーム感覚はやや違う。

また、固定画面からスクロール型のシューティングに移る時期に、少し変わったタイプが登場する。それがタイムパイロット、ボスコニアンである。確かに弾を撃ちまくるという点ではシューティングだ。だが、自機は常に中央に位置し、向いた方向に弾を撃つというのは、明かにゲーム性が異質と考えられる。特にボスコニアンやタイムパイロット'84は、MAPを任意に移動できるタイプ。弾を撃っていなかったら、アクションゲームに間違いなく分類される特徴を持っている。

左右スクロールの時代になっても、シューティングに入れてよいか迷う作品は多い。まず気になるのが、強制スクロールか自力スクロールかである。

戦場の狼は、自力スクロールである。だが、敵がどんどん攻撃してくるため、撃ちまくり、避けまくらないといけない。アウターゾーンなどと同じく、シューティングに非常に近く感じられる。

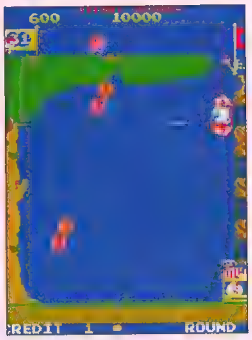
だが、怒、T・A・N・Kなどはどうか。マイペースでゆっくり進んでいき、危険なところはゆっくりと進んでいける。より戦略性のほうが強くなり、シューティングという感じではなくなる。これらをシューティングに入れてしまうと、エイリアンシンドロームや魔界村もシューティング？という話にもなりかねない。

だが、強制スクロールであればいいというものではない。ジャンプするものはシューティングとは違った感覚になってくる。チェルノブやワンダーボーイ」モンスターレアなどがその例だ。

とりとめもなく話してきたが、私がシューティングの分類上、純粋にシューティングに近いものから優先順位をつけるとこのようになる。

1：縦・横スクロール型シューティング（ジャンプしない）
2：固定画面で前に撃つタイプ
3：自機が中央に位置し、任意スクロールするタイプ（ボスコニアン型）
4：任意スクロール上視点で、非常に展開が早いタイプ（戦場の狼）
5：３Ｄ視点だが、弾が避けられるタイプ（ソルバルウ型）
6：強制スクロールで弾を撃つが、ジャンプもするもの（チェルノブ）
7：任意スクロール、上視点だが弾を撃つ。展開は非常にゆっくり。（怒）
8：自分が画面にいないで、ひたすら撃つだけで避けられない（ミサイルコマンド型）。ガンシューティング

できるかぎり、キャラクターなどで判断せず、ゲームのジャンルをゲーム性から見ていくと、シューティングはここまで多彩なのである。



プーヤンはキャラがキャラだけにシューティングと割り切れないものがある。



ボスコニアンはタイムパイロットと並ぶ、全方位型ゲームの代表。

近い。重力より奥行きというか平面の中をいかに動くかというゲームになってくる。

ここでは、ひとまず斜め上視点はおいておいて、横スクロールの大きな特徴である横視点について語っていこう。横視点の大きな特徴は、プレイヤーが高さを性格に判断できるというところにある。まっすぐ前に進んでいくだけでは、敵や障害物が避けられない。そこで、プレイヤーが人のタイプならジャンプでかわして進んでいくことになる。一方、プレイヤーが飛行機の場合は、高度を変えねばならない。

横スクロールアクションで最も特徴的なのは、このジャンプというアクションである。ジャンプは、空中であまり制御できない、きわめて不安定で特殊なアクションである。だが、人の目には非常に自然なアクションだ。このジャンプするという行為は、独特の面白いゲーム性を生み出していく。

この形式は、初期のムーンパトロール、ジャンプバグなどにも見られる。それが極限まで押し進められたのがワンダーボーイ、アレックスキッドといった純粋なジャノンプアクションである。

だが、やはり空中を人の手で自在に動き回るのは不可能なので、ジャンプアクションは行動の制限が大きい。一画面上で、プレイヤーが主に位置するのは地面の付近で、空中の大きなフィールドは無駄となる。

それを、視点を変えずにもっと自在に動き回ろうとすると、普通の人間ではできない特殊技能や道具が必要だ。それを追求したのが引っかけて登っていくタイプトップシークレットやストライダー飛竜である。ただ、それによって必然的にフィールドは単純な横スクロールではなく、多方向スクロールに変化していく。

そこで、少し視点を斜め上にしたのがダブルドラゴン、ファイナルファイトのタイプである。これならフィールドを最大限に使うことが可能となる。一応横視点に近い形でキャラクターを表示でき、迫力も十分。ジャンプは真横視点ほどではないが、１つのゲーム性として組み込むことも容易だ。

唯一、欠点といえるのが相手との接触がわかりにくいこと。自分が陰になって、正確なラインが読みにくいのだ。ここさえ配慮すれば、やや斜めの奥行きのある視点は、取っつきやすいゲームにすることができる。

新しい時代を開く３Ｄポリゴン技術

このように、スクロールと視点の関係がゲーム性に影響を与えてきたのだが、近年になって大きな革命が起ころうとしている。それが３Ｄポリゴン技術である。

そもそも、ゲームが発展してきたのはハードの向上によるところが大きい。スクロール技術がなかったら、今のゲームの大半はなくなってしまうだろう。３Ｄポリゴンは、同様にゲームに新しい可能性を開いたのだ。

３Ｄポリゴンの得意技は、やはり画面の中を立体的に見せることである。人間の見たままの世界が計算で描けるのである。

自分の視点で、いわゆるコクピット視点で行われるゲームは非常に古くからあった。だが、当時は演算能力に限りがあったため、ベクタースキャンという技術で表現されていた。アタリのスターウォーズがその例である。本数が極端に少ないワイヤーで描かれてるのが印象的だ。

ちょっと技術が進むと、今度はフルカラーで美しく表現できるようになる。といっても、正確に表現するのはとても無理なので、なんとなく３Ｄに進んでいるように見せることにする。これらはポールポジション、アウトランやアフターバーナーといった体感ゲームがそれである。

だが、これは実際には３Ｄになっていない。見せかけだけのものである。そのため、決められたシナリオ以外の動きができない。急に左に直角に曲がったり、後ろへ戻ったりするのは無理だ。

そこで、３Ｄポリゴンが登場する。初の３Ｄポリゴンレースの作品である



軽快な音楽に移りかわる背景。ビジュアルから入るゲームも必要だと思う。



３Ｄぽ可能性を見せてくれたアフターバーナー。セガ体感系は名作がそろっている。

ウイニングランは、逆走も可能だ。ウイニングラン以降、３Ｄポリゴンゲームは増え、ガンシューティングや対戦格闘ゲームへと広く応用されることとなった。

だが、私の注目しているのはアクションゲームへの応用である。アクションゲームのスクロール方向と視点の関係を見ていくと、プレイヤーは限られた楽しみ方しか許されていないのがわかる。真横だったらジャンプゲームでしか遊べなかったり、視点が変わると別のゲームになってしまう。源平討魔伝のように、いくつものキャラの大きさや違う視点で遊べるゲームもあったが、面と面のつながりが分断されてしまう。

しかし、３Ｄゲームなら、同じアクションをしながらカメラ視点の切り換えが可能である。しかも、滑らかに徐々に視点が変わっていくことすら可能だ。こう考えてみると、好きなようにどんなゲーム性も可能になってきそうに思える。

例えば、フィールドを立体的に動き回りたいときは、少し視点を遠くに置いてプレイヤーを小さくし、フィールドを広く見せればいい。そして敵と出会って、１対１で戦うシーンとなったりする。そうなったら視点を近くに置いて、迫力ある対戦シーンを可能にする。論理的にはこういうこともできるはずだ。

現実には、様々な問題があってそこまでの技術は確立されていないようだ。完全に自由な視点で遊べるゲームができたとき、そこはホンモノの仮想空間となるだろう。

ハードの進歩は、ゲーム性を変え得るか？

ハードの進化は、ゲームシステムとゲーム性について大きな影響力を与えてきた。プレイヤー側は、今までと同じようなゲームにはそんなに魅かれない。

だが、その分、「ゲームとはこういうもの」という既成概念を打ち破るものに出会うと、ハマってしまい、大ヒットとなるわけである。

かつてゲーメストライターであったGOD氏と、ゲームにどこまでの絵の美しさが必要かという議論をしたことがある。彼は、ゲームの背景に美しい波（比喩でなく、実物どおりの）がうちよせるシーンがあったとして、そこまでやる意味はないのではないかと主張した。それに対して、私は、ゲーム性に対して直接関係なくても、人に与える影響があれば、それは必要であるべきだと言った覚えがある。

シンプルな面白さ、ゲーム性にはごてごてした絵はいらない。だからこそ面白い場合もある。ブロック崩しはその一例である。だが、グラフィックがより細かく、リアルに描けるゆえに生まれるゲーム性というものもあるのではないか。

ここでは、ハードの可能性が、ゲームをどのように変えていったかについて、私見を大まかに語ってみたい。

ゲームの中にキャラクターが生まれた瞬間

私は、ゲームが人に対して与える印象を大きく変えたひとつのターニングポイントは、スペースインベーダーにあったと考えている。大ヒットした作品であるが、なぜあんなにヒットしたのだろうか。

それまで、ビデオゲームはテーブルテニスのようなタイプのものしかなかった。それは無機質な世界である。だが、インベーダーは明らかに宇宙人であり、キャラクターが表現されていた。例えばパターンでアニメーションしていたと言っても、キャラクターがいるかいないかというのは人に与える印象が違う。人は初めて、ブラウン管の中に「敵」としてだがキャラクターを認めたのである。

その他、そこにブラウン管上の敵に対する闘争心がかきたてられる。人間は生物なので、同じような生物を認識しやすい物体がそこに現れたほうが、より感情移入しやすくなる。その段階で、ゲームはそれほどまでに比べて大きな転回点を迎えたのではないかと思うのである。

あえて感情移入せず、シンプルに考えればインベーダーはブロック崩しの延長線上のゲームと考えることもできる。インベーダーの並んだ列は、ブロック崩しのブロックを思わせる。玉をはじくかわりに、弾をよけて自分で撃ってしまうというのは逆の発想である。

その点ではどこか似てなくはないのだが、人として見ると、板とエイリアンではあまりに違うのであった。

時間と空間を感じさせてくれたとき、世界がまわる

スペースインベーダーの次は、ナムコのシューティングの名作、ゼビウスを取り上げてみよう。このゲームは、縦スクロール型ゲームの名作である。まずびっくりしたのが、画面の美しさである。技術的には、あまりいろいろな色を使わず、グラデーションで金属的なリアルな質感を表現したのが成功したといわれる。

キャラクターを美しく見せるのは、ひとつは色数の多さによる質感（何でできているのか）の表現である。そして、もうひとつはアニメーションパターンの多さによる、動きのリアルさであろう。ゼビウスの敵は、その点において特筆すべきレベルび達していた。

だが、それ以上にハマったのが、旅をしているような雰囲気である。スクロール画面と、敵の地上物によって土地（つまり世界）を現していたのが大きい。そこは固有の都市や砂漠であって、プレイヤーは空間を進んでいくというイメージを強烈に感じさせられる。

固定画面のシューティングでは、自分が攻めていっている感じはしない。むしろ、自分の前に相手が整列してくれて、「一戦交えましょうか？」と言われているような感じである。だが、明らかにゼビウスは相手惑星に進入して、突き進んでいるのである。

それまでも、ベクタースキャンなどによって、スクロールする雰囲気は表現されていた。だが、地形、背景が美しいとまではいかず、それによって場所の認識がそこまで強烈ではなかった気がする。そのため、スクロールするという技術は、そこまで強烈な武器とはなっていなかった。

背景をリアルに、美しく描ける能力が得られてはじめて、スクロールという技術は強烈な印象をプレイヤーに与えることになった。ここではじめて、ゲームの中に世界が生まれ、進んでいくという時間と空間を感じさせてくれるものとなったと思う。

よりリアルな日常を表現するための試行錯誤

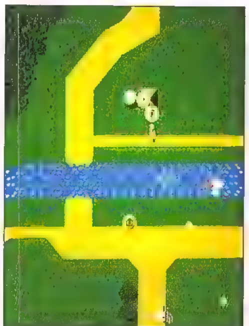
初期のアーケードゲームには、スペースと名が付いたものが多い。なぜこういうゲームが多いのかというと、別にSFブームだったというわけではない。宇宙空間は何もないように見えるので、表現するのが楽だったからだろう。

逆に、今、人々が生きている世界ほど忙しなく、めくるめくものはない。これをリアルに表現することは、いまだにCGの世界ではできていないといえる。

もちろん、シューティングがはやっている間にも、キャラクターゲームは徐々に進化してきていた。パックマン、ドンキーコングのマリオ、ドルアーガの塔のギルなど。彼らの表現技術、デザインは芸術的であるが、人としてのリアルさを感じられる人々は、まだまだそんなに多くなかったと思われる。



インベーダーが築きあげた功績は大きい。



ゼビウスの旅をしているような流れがとても好きだ。



名作中の名作「ドルアーガの塔」。アクション性よりむしろパズル性に魅力を感じる。

結局、ハード上の制約は厳しく、それにより画面は抽象的にならざるを得ない。だが逆に、それゆえキャラクターやグラフィック以上に、シンプルで奥深いゲーム性が模索されたとも言える。
　そうは言っても人である限り、リアルなキャラクター、世界観であってほしい。それを、強引な方法で解決しようとしたのが、83年から85年の間に発売されたLDゲームである。
LDゲームの画像は、CGではなく実写か、アニメか画面である。当時のCGとは比べ物にはならないリアル感なのは当然といえよう。この点においては、CGの完敗である。
だが、LDゲームは、ビデオゲームの進化過程を無視した強引な方法であったともいえる。絵がまずありきで、限られたポイントでしかプレイヤーはストーリーに参加できないというのが、LDゲームの難問であり、限界でもあった。
そのためLDゲームでは、ゲーム性の幅が非常に狭くなってしまう。フールド上をリアルタイムに移動、ということもできない。矢印の指示が画面に出たときに、選択できる程度である。ゲーム性を犠牲にして、見た目の美しさを選んだハードなのである。
そんな中でも、ゲーム性はさまざまに工夫された。それはある程度成功している。だが、ハードの向上によりCGのビデオゲームのスペックが上がるにつれ、LDゲームが見捨てられていくのは必然の成りゆきだったと言えるだろう。

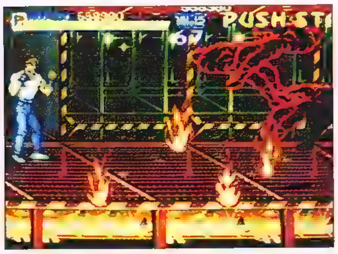
より強烈な存在感を求め、たどり着いた結果とは？

ハードが進歩するに連れ、よりリアルなキャラクターを求めてプレイヤーキャラは徐々に大きく表現できるようになってきた。キャラクターが大きく、アニメーションパターンが多くなるにつれ、見た目の雰囲気はどんどん印象が強くなっていく。
シューティングはゼビウスからグラディウスへ、SF的世界観をどんどん構築していった。だが、機体というものは無機質的なものである。それに思い入れる人は確かにいるが、それほど多いわけではないだろう。
　一方、キャラクターのインパクトが強くなるにつれ、今までビデオゲームに目を向けなかった人もゲームに注目するようになってきた。この傾向は、ワルキューレの伝説、ファイナルファイトで目立ちはじめ、ストリートファイターIIのころには顕著に見られるようになってくる。
　ここで、シューティングゲームとキャラクターゲームの人気の交代が行われていく。グラディウスIIIとファイナルファイトが同時期に発売されたが、ここが私には大きなターニングポイントとなったような気がしてならない。
ファイナルファイトは、基本のゲーム性は数年前のダブルドラゴンに近いが、キャラクターとしてはかなり大きい。人としてのインパクトのある表現をするには、やはりキャラが大きいほうがいい。ここまできて、ようやくハードが大きいキャラクターをリアルに表現することが可能になったのである。
　キャラクターのインパクトを大きく出すためには、キャラが大きい方がいい。だが、従来の真横視点による、アスレチック要素の強いキャラクターゲームは、自分が小さいからこそゲーム性を発揮できたと思う。その秘密は、視点の遠さ・近さにある。
　ジャンプを中心にしたアスレチック要素の強いゲームは、地形との闘い、戦略性が大事である。また、キャラクターの機動力を表現したい場合が多い。そうした場合、視野を広く持ちたいため、キャラが小さいほうが都合良い。
　逆に、キャラクターが大きい場合、必然的に視点近いわけだから、視野が狭くなり、目の前の相手と戦うことになる。もちろん、他の理由もあるのだろう。だが、キャラクターの大きさのインパクトを生かすために、キャラクターゲームは格闘ゲームに近づいていったのではないかと私は推測している。必然の流れだったのではないだろうか。
　そのキャラクター性を極限まで押し進めたのが、まさに対戦格闘ゲームであった。旧世代である人々は、キャラクターとともにゲームの世界観を愛したものだが、対戦格闘ゲームはマイキャラクターを強烈に意識させることとなった。
　特に、コスプレの発生は象徴的な出来事だと言える。キャラクターに思いを入れ、同一化をはかりたいという想いがコスプレイヤーを発生させたのだろう。
　よりリアルな日常を求めてきた先に、たどりついたのは対戦格闘ゲームであった。大きなキャラクターを、複雑な操作として自分の手足を動かすように操る。そして動物としての本能に直結する、リアリティ豊かなファイトとそのリアクションは、アーケードゲーム史上最も人の心を生々しくゆさぶるものであった。



３Ｄ格闘の大ヒット作品「バーチャファイター２」。３Ｄ格闘は、より一層の活躍が期待できる。

　ストIIの大ヒット以来、さらにキャラクターをリアルにするために、アニメーションパターンの枚数が増えたり、ズームイン・ズームアウトが取り入れられたりした。だが、最もインパクトが強かったのは、やはり3Dポリゴンの登場である。
　視点を自在に変え得ることによって、キャラクターや世界観の可能性は、はるかに広がった。これから、あらゆる点で３Ｄポリゴンはゲーム業界の主流を占めていくことだろう。
　だが、３Ｄポリゴンは、まだまだ始まったばかりのハードで、弱点はいろいろある。例えば、キャラクターの表情をリアルに表現できないということなど、そのもっともたるところだろう。その点では、２Ｄのほうがまだはるかに上である。
　しかし逆に、それだけの制約がありながら、ここまでのインパクトを持って表現できていることを評価しなければならない。いずれは、それらの欠点は克服されるだろう。まだまだ可能性が大きなハードなのだ。
それではビデオゲームは、無限にリアルになり続けるのだろうか。そう考えたとき、いくつかの問題、限界が見えてくる。それは根元的な問題で、モニターは見るだけで、さわって手に取れてみたり、他の五感をすべて感知することができるわけないということである。
　コミックの世界では、それを効果線などで巧みに補う技術が進歩した。それによって脳をごまかすわけである。ゲームも同様で、ヒットマークによって打撃の痛さを感じさせるなどはまさにその典型だろう。
　究極でいえば、SFチックに脳に直接信号を送り込み、すべてを感じさせればいいかもしれない。そうなると本物の世界が別にひとつ生まれてしまい、まさに仮想空間と言える。
　でもここまできてしまうと、果たしてゲームと言えるのだろうか？人生ゲームというゲームもあるが、ゲームとは一体何か。どこまでがゲームなのか。まだ身につまされていない状況で、考えるのは楽しいが、もうその時代はすぐそこに迫っているのかもしれない。
岡嶋二人氏の「クラインの壷」などはまさにそのような世界を描いた作品で、そんなことを私に考えさせてしまう。私としては、大きなリスクなしに、ひとときの楽しさを与えてくれるところに、その範囲こそがゲームなのではないだろうかと思いたい。


奥行きのあるアクションゲームの代表と行ったらこのファイナルファイト。



カプコン・SNKはキャラの魅力を押し出すのがとても上手い。



現在はキャラの表情は２Ｄのほうがうえだが、近い将来逆転することもあり得る。

THE EVOLUTION シューティングゲームの進化

シューティングゲームの進化

シューティングゲームの元祖は、スペースインベーダーである。このころは固定画面だったが、迫り来る敵を撃って倒すという原型はすでにできあがっていた。

画面がカラフルになって、容量が多くないマップが組めるようになってから、スクロール型のシューティングゲームが爆発的に人気となった。縦スクロールでは82年のゼビウス、横スクロールでは81年のスクランブルが今のシューティングゲームの原型となっている。現在のシューティングゲームの基本型は、この2機種によって作られたと言っても過言ではないと思う。

縦スクロールゲームは、ゼビウス型の地上、空中と撃ち分ける戦術的なタイプから、爽快感を重視したボンバー型が派生する。現在ではむしろこちらのほうが優勢と思われる。

さまざまなパワーUPシステムは、85年のASOあたりで一気に進化した。これらのシステムは影響しあっていて、その流れを追って見るのも面白い。

固定画面シューティング

スペースインベーダー
(1978/タイトー)

最初に、攻めてくる敵を撃つという概念を、ブラウン管に表現した。

→

ギャラクシアン
(1979/ナムコ)

敵の編隊がカラフルでなめらかな動きで攻めてくる。

→

ギャラガ
(1981/ナムコ)

自機を取り返してデュアルファイターにしてパワーUP。ボーナスステージ有。

スクロール型が技術的に可能になるまで、固定画面のシューティングが進化していった。スペースインベーダー以降パワーUP、緊急回避、敵の動き、対ボス戦などシューティングの基礎がここで着々と進化していく。

1980年　固定画面シューティング全盛時代

サスケvsコマンダー → ムーンクレスタ → フェニックス → スペースファイヤーバード

- **サスケvsコマンダー** 1980年/SNK　シューティングに本格的なボス戦を持ち込んだ元祖のゲーム。
- **ムーンクレスタ** 1980年/日本物産　3機合体でパワーUPする。
- **フェニックス** 1980/タイトー　対巨大要塞戦あり。全体バリアもあった。
- **スペースファイヤーバード** 1980/タイトー　2連射が可能。火の鳥に変身して攻撃的緊急回避可能。

スクロールするゲームが誕生し、縦・横シューティングに変化していく。

横スクロールシューティング

スクランブル
(1981/コナミ)

地形にぶつかるとアウト。横視点でスクロールする横シューの基礎を作った。

→

グラディウス
(1985/コナミ)

多くのマニアを生んだ大ヒット作。

→

ダライアス
(1986/タイトー)

基本はスクランブルと同じ。3画面。

→

グラディウスII
(1988/コナミ)

横シューの黄金期

→

Gダライアス
(1997/タイトー)

3Dポリゴンで敵を表現

地形があり、ぶつかるとやられる。ショットと投下型ミサイルというスクランブルの基本は、いまだに受け継がれている。R-TYPE以降、フォース・ポッドなど特殊オプションが進化したのが目立つ変化である。

スクランブル以前の特殊な横スクロールシューティング

フライングフォートレス
1977　タイトー
ディフェンダー
1980　ウィリアムス

オプション型パワーUPの流れ

自機が合体する時代

ムーンクレスタ（3機合体）
↓
ギャラガ（デュアルファイター）
↓
スタージャッカー 1983/セガ
味方機が4機まで後方につく縦シュー

無敵のオプション・弾消し・ショット方向の撃ち分け

グラディウス
無敵のオプションが4機までつく
↓
R-TYPE
1987/アイレム
弾消し可能、成長するフォースを装着。
↓
イメージファイト
弾の撃つ方向を変えるポッドを採用。

Dr.トッペル探険隊
1988/タイトー
グラディウス型のオプションのフォーメーションを固定できる。弾消しも可能。
↓
X-マルチプライ
1989/アイレム
無敵の触手が弾を防ぐ。
↓
ロストワールド
ローリングスイッチで回る。サテライトで多方向へ撃つ。

特殊装備の発展

全体バリア系（防）

- フェニックス（バリア）
- グラディウスII（フォースフィールド）
- ダライアス（アーム）

自機を取り囲むように展開し、敵の弾を防ぐ

シールド系（防）

- グラディウス（シールド）
- バスター（楯）

主に前方に展開し、敵の弾を防ぐ。

縦スクロールシューティング

地上ボム型の流れ

ゼビウス
1982　コナミ
ＭＡＰが縦に進む。空中はザッパー、地上はブラスターで進む。

→ **ASO**
1985 SNK
パワーUPが多彩。

→ **ドラゴンスピリット**
1987　ナムコ
地上・対空撃ち分けの復活。

→ **F/A**
1992/ナムコ
先祖帰り的ゲーム。

→ **レイフォース**
1993/タイトー

↓

スターフォース
1984/テクモ
対地・対空共用のショットで爽快感重視。

↓

タイガーヘリ
1985
タイトー／東亜プラン
ショット・ボンバー形式の元祖の作品。

→ **究極タイガー**
1986/タイトー

→ **雷電**
1990/セイブ開発
→ **怒首領蜂**
1997/アトラス/ケイブ

→ **ソニックウイングス**
1992/ビデオシステム
→ **ストライカーズ1945**
1995/彩京

縦スクロール型シューティングの元祖はゼビウス。ゼビウス型、地上・空中撃ち分けゲームはレイフォースへと受け継がれつつも衰退気味。ショットの爽快感を追求するタイプはスターフォース経てボンバー型の東亜プランシューティングに進化して現在に至る。

ショット重視型の流れ

撃ち返しの歴史

●サスケＶＳコマンダー（死体）
●ギャプラス（ビーンガード）
●グラディウス（撃ち返し弾）
●出たな！！ツインビー（時間撃ち返し弾）

スピードアップ

●グラディウス（5速）
●ツインビー（異常に上がる）
●イメージファイト（リアルタイムに変化）
●ソニックウイングス
現代はソニックウイングスをはじめとした「機体を選ぶごとによってスピードを選択」が主となっている。

斜めスクロール・さまざまな方向へスクロール

ヴァンガード
1980　SNK
斜めなどさまざまな方向へスクロール

→ **ザクソン**
1982/セガ
斜めスクロール

↓

サイドアーム1986
横・縦へスクロール。

↓

ロストワールド
1988/カプコン
縦・横・斜めスクロール有。

斜めスクロールで立体的に見せようとする発想は、３Ｄシューティングへつながっていく。

キャラクターセレクトの流れ

ムーンクレスタ
自機が複数（１・２・３号機）タイプ出現。

グラディウスII
4機種から選択

グラディウスIII　1989
エディットで組み立てる

→ **ウルフファング**
パーツが独立して、組み合わせる。

アームド・ポリス・バトライダー
３機の順番を決められる。

３Ｄポリゴンシューティング（横画面）

レイストーム
1996　タイトー

蒼穹紅蓮隊
1996　ライジング
視点が縦スクロールに近い。

とべ！ポリスター
1997　コナミ

ポリゴン技術の発達により、自機が画面内にいる横画面３Ｄシューティングが可能となった。

緊急回避の流れ

アステロイド
1979　アタリ
ワープして回避。

スペースファイヤーバード
１機に１回火の鳥アタック可。

１９４２
1984　カプコン
宙返りして回避。

エグゼドエグゼス
1985　カプコン
佐吉で弾を消す。

タイガーヘリ
ボンバー型の元祖
大きく分けると、攻撃的ボンバーと緊急・弾消し系の２つに分かれる。

アクションゲームとのはざまにあるシューティングの分類学

純粋なシューティング ↔ アクションシューティング、その他

よけることができず ひたすら撃つタイプ

特定の自機がいない。ガンシューティングに進化していく。

ミサイルコマンド
1980/アタリ
特定の自機が存在せずに撃ちまくるのみ

↓

SDI
1987/セガ
自機の進行方向を任意に選べるシューティング

→ **ガンシューティングへ進化**

- バイオレントシューティング 1986/タイトー
- オペレーションウルフ 1987/タイトー
- スターブレード 1991 ナムコ
- ハウス・オブ・ザ・デッド 1997 セガ

上視点・多方向にショット可のタイプ

自機を中心とした任意スクロール。この系統はタンク系のアクションへと発展していく。

ボスコニアン
1982/ナムコ
自機を中心とした任意スクロール。この系統はタンク系のアクションへと発展していく。

→ **アクションシューティングへ進化**

- ストラテージX
- 怒

タンク型シューティング（じっくり進むタイプ）

- 戦場の狼
- アウトゾーン

アクションシューティングに進化（忙しく進むタイプ）

(エイリアンシンドローム・ゲイングランド)

自力スクロール

スクロールを自機を中心としてプレイヤーが任意に調節できるタイプ 。 強制スクロールがシューティングでは一般的。

アクションシューティングの中間型

レグルス
1983/セガ
多方向に撃てるが強制スクロール

バトルトリック
1986/ジャレコ
自力スクロールするがシューティング要素が少な目。

ガンスモーク
1985/カプコン
プレイヤーは人だが強制スクロール上視点

海底大戦争
1993/アイレム
自力スクロールするが極めてアクションに近いシューティング。

プレイヤーが人か機体か？

プレイヤー感覚では自分が人か機体かで印象が変わる。キャラだからジャンプするとは限らない。

ジャンプの有無

シューティングの基本は自在にかわせること。ジャンプで重力の負荷がかかるとアクションゲーム的になる。

ソンソン
1985/カプコン
上下に段差が存在する。

魔界村
槍を投げる。
アクション性が高い。

ウルフファング
1991/データイースト
ジャンプできるが、シューティング要素が強い。強制スクロール。

ワンダーボーイIII
1988

チェルノブ
1988/データイースト

強制スクロールで弾を撃ちまくる。

スペースインベーダー

1978年／タイトー
操作：2方向レバー＋1ボタン



初期型のアップライトの画面写真。じつに貴重なもの。

タイトーから発売された、ゲーム界に残る歴史的な名作。ほとんどのゲームはこのスペースインベーダーを基に発展してきたと言ってもいいだろう。

縦５列、横11列に並んだ55匹の侵略者（インベーダー）を左右移動が可能な砲台で撃ち落とすという今でこそ単純なものであるが、これがシューティングを確立したと言っていい。

インベーダーは左右に移動しながら攻撃してくるし、次第に前方に迫ってくる。数が少なくなれば移動速度も早くなり狙いがつきにくいなど…プレイヤーの目に付くすべてのものが画期的であり驚きと興奮を与えた。

また、はるか上空を飛来するＵＦＯを撃ち落とすと入る得点はミステリーポイントと呼ばれ、法則に従えば毎回最高点を出せることが判明する。こうなるとアッという間に話題は広がっていく。ゲームセンター内がすべてインベーダーというインベーダーハウスまで出現した。ほかに、手前の10点のインベーダーを最後の１匹に残す「レインボー撃ち」や一番手前まで降りてきたインベーダーの撃つ弾には当たらないことを利用したテクニック、通称「名古屋撃ち」などはあまりにも有名。

初期型のインベーダーは白黒で、その後に横ラインに沿ってカラーセロハンを貼ったタイプが出現した。さらにカラー版も登場したが、当時はインストに「カラー」としっかり表示されてあったのが印象的であった。もはや伝説となったインベーダーに匹敵する作品の出現は２度とないだろうとまで言われている。（がっちん）



名古屋撃ちは当時のプレイヤーを熱狂させたすばらしいテクニックだった。



秘技・レインボー撃ち。手前から１段目か２段目を最後に残すとできる。

ギャラクシアン

1979年／ナムコ
操作：２方向レバー＋１ボタン



我々ギャラクシアン（プレイヤー）の目的はエイリアンを倒すこと、と書いてある。

せまり来るエイリアンを撃墜していくゲーム。エイリアンたちは単に整列しているだけでなく、なめらかな動きで攻撃してくるのが当時は非常に美しかった。インベーダーブームが過ぎ去り、ゲーム界に活気がなくなりかけてきての大ヒットだけに、その業界に与えた功績は大きい。

自機は左右に移動しつつ単発のレーザーでエイリアンを攻撃する。エイリアンは色ごとに攻撃パターンが違っており、それぞれの対応をしなければならない。手前の緑色のエイリアンはおとなしいが、紫色のエイリアンは狂暴な動きをする。横に激しく移動するため体当たりされる危険もある。

途中、旗艦機が護衛と共に攻撃してくるが、これを撃ち落とすと高得点。さらに、萎縮してしまうのか、しばらくエイリアンは弾を撃たなくなるというおまけも付いている。誰も彼も800点を取りたくて頑張った。

また、ラウンドが表示されるという点もプレイヤーを熱く燃えさせた。しかも単純に数字ではなく、１面ごとに赤い旗が立っていき、10面で数字付きのビックな赤旗になる。この旗をいくつ並べられるかをみんなで競い合うのが楽しかった。

ギャラクシアンは後世にヒットを飛ばした名作の兄貴分である。その後、デュエルファイターやボーナスステージなどが盛り込まれギャラガへ発展し、次は自機がもっと自由に動き回れたり、敵を捕獲できるようになったギャプラスへとどれも優秀な作品へと発展していった。（がっちん）



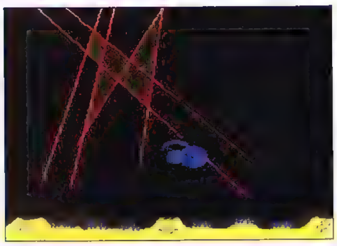
エイリアンは攻撃してくるときだけ弾を撃ってくる。



旗艦は護衛を伴って攻撃してくる。800点を狙おう。

ミサイルコマンド

1980年／アタリ
操作：トラックボール＋３ボタン



一斉に降り注ぐミサイル群。君は美しい都市を守らなければならない。

米国のアタリ社製のゲームだが、販売はセガ。上空から現れる無数のミサイルを撃墜し、６つの都市を守るのが目的。このゲームのおもしろいところは、ミサイルの「誘爆」という概念が取り入れられているところだろう。これにより、こちら側の少ないミサイルで数多くの相手側ミサイルを、効率良く撃墜することが可能である。

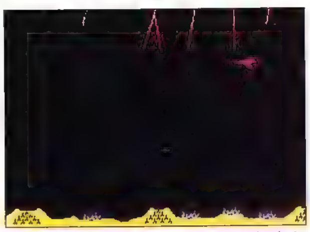
さらにラウンドが進んでいくと、左右から飛行物体も来る。とうぜん、放っておくとミサイルをバラまかれるので先手先手で対処しなければならない。このような先読みが必要とされるゲームシステムに気づき、プレイヤーたちは弾幕を張るようになる。

プレイヤーのミサイルは左、右、中央の各10発で計30発。中央のミサイルは高性能で弾速が早い。左か右の片方のミサイルをすべて撃ち込み弾幕を張るのを２セット。もらした場合は中央のミサイルで撃墜する基本方針ができあがっていった。ラウンドの終了時には、こちらの標準に敏感に反応する爆弾が集中的に落ちてきたりと、登場するキャラクターは少ないながら完成度の高い出来であった。

そして、このゲームの最大の特徴はミサイルを発射する標準をトラックボールで動かすことにある。これにより微妙な細かい操作はもちろん、端から端まで一気に移動させることも可能である。現在ではトラックボールを使用したゲームは少なくなったが、一時は非常に多くのトラックボールのゲームが世に出された。ミサイルコマンドは、後に発売されるSDIを生み出すことになる忘れられない名作である。（がっちん）



クリア時に残ミサイルと守れた都市がボーナス点として加算される。



ミサイルだけでなく飛行物体も都市を襲う。たたき落とそう。

サスケVSコマンダー

1980年／SNK
操作：２方向レバー＋１ボタン



左右に飛来する敵忍者を手裏剣で倒す。降下する死体に当たるとミスになるぞ。

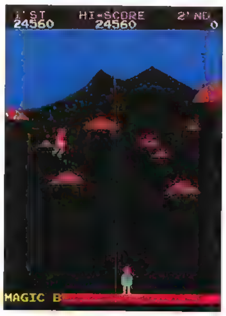
ＳＮＫから発売された、一風変わったシューティングゲーム。自機であるサスケを左右に移動しながら、敵の手裏剣をかわしつつ各ステージの親分を倒すというもの。と書くと普通のシューティングゲームだが、このゲームのウリのひとつに倒したザコ忍者の死体が降ってくるというがある。

じつは、この死体がやっかいなライバルで、敵を撃てば撃つほど自分は追いつめられていくプレッシャーがほどよく心地良かった。とくに、高次面で現れる動きの早い忍者は、落下する死体までも早いという重力の法則を無視した動きは味があった。現在、シューティングゲームでよくある、撃ち返し弾の先駆けといってもいいだろう。

また、各ステージの親分がそれぞれ忍術を持っており、サスケの前に立ちはだかる。忍術の種類は、火炎の術、分身の術、火竜剣の術、カワリ身の術、春花の術とあり、これに火炎・分身・春花には変身バージョンがあった。変身は親分がガマガエルのようなものになって攻撃してくるのだが、当たり判定が横に広がるのでやりやすかった記憶がある。

この数種類の忍術はプレイヤーの話題をさらっていった。

ほかに、サスケは最初のうちは片手で手裏剣を撃つ単発攻撃であるが、火竜剣の術を使う親分を倒した次のラウンドからは両手で手裏剣を撃つようになる。このあたりから展開がスピーディーかつ厳しく、さらにおもしろくなってくる。ささやかなパワーアップが施されていた。（がっちん）



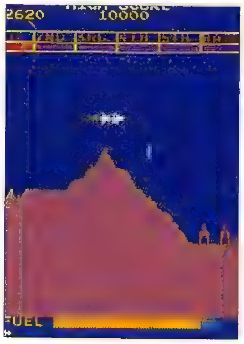
変わり身の術を使うボスとの一騎討ち。緊張感あふれる雰囲気がよかった。



ボスに破れると子分が出てきてプレイヤーを挑発する。

スクランブル

1980年／コナミ
操作：８方向レバー＋２ボタン



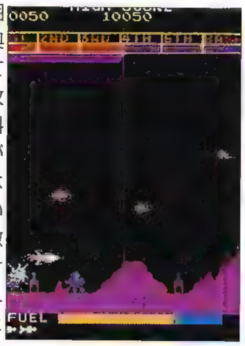
水平に発射される機銃と落下するボムを上手に使っていく。

コナミから発売された、横スクロールシューティングゲーム。さまざまなアイディアが詰め込まれており、その戦略性の高さに当時のプレイヤーたちはどっぷりとハマった。

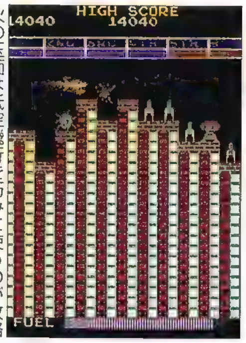
自機は、水平に撃てるショットと下方に放物線を描くミサイルが武器。燃料も設定されているので、途中でタンクを破壊しつつ燃料を補給していく。

ではここで、全体的な流れを見ていこう。数々の難関を乗り越えて、敵本拠地を目指すのが目的だ。１面は山岳地帯。まだ敵の攻撃は激しくなく、地形にさえ当たらなければミスはしないだろう。ここで低空飛行の感覚を身に付けてしまうといい。２面は洞窟ステージ。ＵＦＯが上下にカーブを描きながら飛来しているので、自機を前後に移動させつつ一番低い位置で撃墜していく。３面は火の玉流星群。上空では火の玉の攻撃をかわしつつ、地上物を破壊していくのは難しいので超低空飛行で。４面は超高層ビル地帯。敵本拠地の首都だろうか。自機の動ける範囲がかなり狭いので難度は高めのステージ。５面が迷路。いよいよ佳境を迎えた感じの雰囲気が良く、奥深く進入していく。敵の攻撃はなく燃料タンクだけが通路を塞ぐように並んでいる。６面は敵の本拠地だけがあり、これを破壊すると１周クリア。あとはループするのだが、燃料の減りが早くなりタンク破壊の確実性が問われていく。

その後、続編のスーパーコブラを経て、あの名作「グラディウス」の基盤をなした作品だけあって、非常に高い完成度を誇る。（がっちん）



火の玉面は低空飛行を巧みに使うのが攻略の近道であった。



最終面は近い。近代的なビル群で繰り広げられる猛攻をしのげ。

ムーンクレスタ

1980年／日本物産
操作：２方向レバー＋１ボタン



プレイすれば多くのスリルと楽しみがあるというメッセージ。

単純に残機があったほかのゲームとは違い、ムーンクレスタには３形態もの自機が存在した。

それらの機体は１号機、２号機、３号機と呼ばれ、それぞれ特徴が異なっている。このゲームの最大のウリと言ってもいい「ドッキング」というシステムでパワーアップを計っていく。現在では、自機がパワーアップするというのは当然のような認識があるが、この頃ではすべてが斬新であった。

敵は、コールドアイ、スーパーフライ、フォーディ、メテオ、アトミックパイルの５種類。敵キャラにしっかりと名前が付いているというのは、このころでは画期的であった。これらをすべて倒して１周クリアとするか１面クリアとするかは気にしなくてもいいが、アトミックパイルを全滅させると再びコールドアイに戻る。

また、敵の攻撃はすべて体当たり。弾は一切撃ってこないのが特徴である。その代わりと言っては難だが、自機に対して敵は大きく、６面と１３面を境に最後の１匹が異常な動きとスピードを持って自機を襲うようになっている。アトミックパイルに至っては面数分の数が落ちてくるので、８面になるとすべて落ちてくるという分かりやすい結果が待っている。

エクステンドは３万点で、１・２・３号機がいっぺんに増える。何かすごく得した気分で、このゲームの魅力のひとつでもある。

後に、このシリーズはテラクレスタに受け継がれ、５機合体の無敵の火の鳥にまで発展した。（がっちん）



「ドッキングせよ！」という日本語が非常に印象的。



さして難しくはないドッキングだが妙に緊張する。ミスはカッコ悪いぞ。

ギャラガ

1981年／ナムコ
操作：2方向レバー＋1ボタン



ギャラクシアン同様、弧を描きながら攻撃してくる敵の動きは、美しさをも感じる。

固定画面で自機が左右にしか移動できないことや、画面上に編隊を組んでいる敵を全滅させると面クリアとなるルールなどは『ギャラクシアン』からの流れであり、そのシンプルなゲーム性に新フューチャーを無理なく組み込んだのがこの「ギャラガ」である。

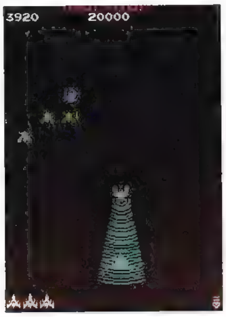
まず敵は画面端から数機で小隊を組んだ敵が出現し画面中央で一度停滞し、その後、滑らかに円を描くように飛び回りながら攻撃をしてくる。つまり敵が所定の位置に到達する前と後とで、敵の攻撃が大きく分けて2パターン存在することになるのだ。

また一番大きな特徴としては、ボス的キャラクターが放つ「トラクタービーム」がある。この光線に自機が触れても自機を1機失うことになり、自機は青い敵に連れ去られてしまうのだ。しかし自機を連れた青い敵を飛行中に撃墜することができれば自機を取り戻すことができるほか、その時点で自機だったマシンと横方向に合体し、デュアルファイターへと変形できる。こうなることで横方向へのやられ判定は大きくなるものの、純粋に攻撃力は2倍となるので、この要素を上手く使うかどうかが攻略のポイントとなっていた。このデュアルパイターこそが自機パワーアップの起源とも言えるのではないだろうか。

通常面よりも素早く画面外から出現し、旋回した後に再び画面外へと消えていってしまう敵を撃墜することで、撃墜数に応じたボーナス点を入手することができるのだ。（MW岩井）



ギャラガの最大の特徴、デュアルファイター。



敵のボスは2ヒットしないと消えない。耐久力の設定がある珍しいキャラだ。

タイムパイロット

1982年／コナミ
操作：8方向レバー＋1ボタン



全方位スクロール、永久ループ。これだけでも当時としてはひかるものがあった。

そのタイトル名から想像できるように時間を飛び越えてバトルシーンを展開するシューティングゲームである。

そのステージとなる時代であるが、まず複葉プロペラ機の時代からスタートし、次に単葉プロペラ機の時代、次に現代のジェット機の時代へ、そしてさらに時代が進み、未来のバトルシーン、UFOとの空戦（宇宙戦？）をするというものであった。

これらのステージを、一定の量の敵を倒すことでステージクリアの条件となるボスを倒し、次へ進んでいった。

ステージは全部で4つとなるが、それを1周とする形でゲームはループしていった。自機が増えるエクステンドも永遠だったため終わらなくすることができた。ただスコアが100万までだったので、すぐカンストしてしまった。

さてゲームシステムだが、シューティングゲームというと縦スクロールなら自機が下、横スクロールなら両端というのが基本なのに対して、このゲームの場合自機は中心に位置、レバーを動かす（8方向）と自機が回り、その方向に背景がスクロールするというものであった。

これは前年に発売されたナムコの「ボスコニアン」の発展系といえるものといっていいだろう。

当時はまだボンバーなるものが確立されていなかったこともあり、今から考えると質素なイメージを受けるが、ショット1ボタンだけで充分に楽しませてくれる点は評価したいところ。面白い点として、1回ボタンを押すと4発弾が出るという機能を持っていたので、間を置いて押せて楽ができた。（ずる）



現代での戦闘。この年代になると、後ろに回り込もうとするやつがいる。



これがユーフォー。動き方がへんなぶん、当てにくかった。

ゼビウス

1983年／ナムコ
操作：8方向レバー＋2ボタン



1000万点でカンスト。当時いかに早くカンストするかを競ったものだ。

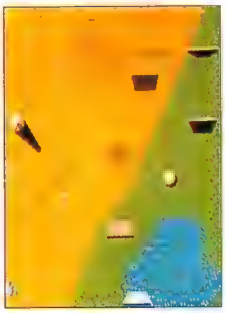
現在でも人気のある、スクロール型シューティングの分野を確立したゲーム史上屈指の名作、それがナムコのゼビウスである。当時、固定画面が主流だったビデオゲームに、スクロール型という新しい形式を提示し、爆発的な人気を得た。

それまでにもスクロール型のゲームはあったが、ゼビウスは美しいグラフィックでリアルな地形を表現し、実際の空間を旅しているような感覚を与えることに成功している。大型要塞アンドアジェネシス、ガルザカート、下から出てくるゾシーなど、絶妙な敵の組み合わせと意表を突く展開はプレイヤーを痺れさせた。

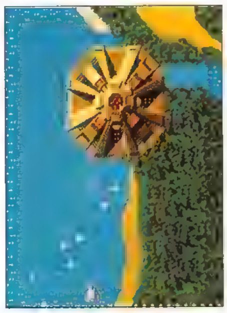
ゲーム中に、世界観を作り上げることに成功したのはこのゲームが最初だったかもしれない。史上初のVGMレコードが発売されたのもこのゲームであった。

ゲーム的には、空中用のザッパーと対地用のブラスターを使い分けて敵を倒していく。ブラスターはカーソルの部分に投下するため、相手の砲台（デロータなど）を狙い撃ちしなければならない。戦略的に狙い撃っていく必要があるが、そこにパターンにならない空中物が組み合わさって、奥の深いゲーム性を生んでいた。

また、何もない場所をブラスターで撃つと、隠し要素としてソル＆スペシャルフラッグ（1UP）が登場するのもこのゲームの面白さの1つ。2P側のプレイヤーは、ソルの影を撃たないと壊せないなど、凝った仕様もあり、完成されたゲームとなっている。（ぜんじ）



破壊不可能なバキュラ。256発撃ち込むと破壊できるという噂もあった。



「アンドアジェネシス」。中央のコアにブラスターを当てると一発で破壊。

1942

1984年／カプコン
操作：８方向レバー＋２ボタン
©CAPCOM



カプコンシューティングの定番となったシリーズ初代作品であり、ロングヒット作。

バルガスに続くカプコン２作目の縦スクロールシューティングゲーム。
太平洋戦争を舞台に日本に攻め込む、なんとも非国民なゲームである。ともあれ、これほどシンプルで、シューティングらしいシューティングがあったかと思わせる。

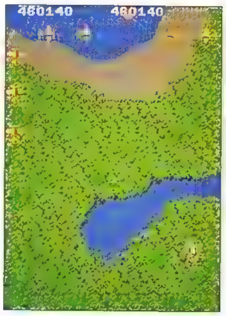
派手なパワーアップもなく、ずるい攻撃もなく、激しい弾よけも必要としないので、とくに一般プレイヤーからの支持を受け、超ロングヒットのゲームとなった。

２つのボタンはショットと宙返りに対応している。宙返りしている間は無敵状態になっているというアイデアが新しい。途中に出てくる赤い編隊を全滅させるとPowが出てきてその色により、パワーアップ、護衛、宙返り回数アップ、得点アップ、敵が弾を撃たないなどの効果が得られる。

面構成は４面構成となっていて、１・２面が小型機、中型機の攻撃、３面目の最後に大型機が出現、４面目はチャレンジングステージとなっていて敵機が弾を撃ってこない。計32面でクリアとなる。各面終了時には撃墜数と撃墜率が表示され、撃墜率に応じてボーナス点が加算される。

護衛機を中型機に体当たりさせたときの隠しボーナスや隠れキャラの弥七（１up）などもあり、最終ステージクリア時には１千万点のボーナスなど話題なった。

この１９４２を始めとして、以下１９４３、１９４３改、１９４１と続き、１９４２シリーズを確立することに成功した。(DAN)



上方や左右から出現する敵編隊を迎撃して、全32面を制覇するのだ。



アイテムにより、緊急回避の宙返りや、ショットのパワーアップなどが可能だった。

B-WING

1984年／データイースト
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1984 DATA EAST CORPRATION



前作に値するザビガの世界観を受け継いで、よりパワーアップしたシステムになった。

同社から発売されたザビガの雰囲気、世界観を受け継いだ続編的作品。タイトルが示す通り、「ウイング」によるパワーアップシステムが特徴の縦シューである。全45面でオールクリア。
ウイングはA、C、G、J、M、S、V、W、の８種類。このアルファベットにはちゃんと意味があり、それぞれのウイングの武装を示している。例えば、AならANTI－WINGで後方射撃、JならJUMP－WINGで跳躍弾射撃、等々…。まずは、すべてのウイングの形状、性能を覚えるところからこのゲームは始まるのである。

このゲームのスゴイ（面白い）ところは、クリアするためには、８種類もあるウイングをフルに使う必要があるという点である。どんなに強いウイングにも必ず弱点、苦手な敵があるので、先の展開に合わせてどんどんウイングをチェンジしていくのだ。ウイングは決まった場所で決まったものしか出ない（一部セレクト出来る面もあり）ので、必ずしもベストなウイングが装備できるわけではないのもミソ。いまいち状況に合っていないウイングで、苦戦を強いられる場面もあったりするのが､逆に面白いところでもあった。

ウィングがない自機はとにかく弱く､難関を前に､うっかり重要なウイングを失ったりすれば､逃れられない死が待っている｡ウイング選択をミスった場合も同じ｡2～3機ハマるような場所がいくらでもあるのが恐ろしい。特に酷いのはワイヤーという空中障害物で、ウイングを失ったプレイヤーにとっては絶望の具現であった。(RED)



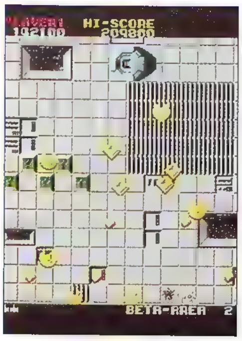
ウィング使用による低空飛行で、思わぬ戦略性や稼ぎなどが存在した。



８種類の装備を使い分けることにより、面ごとの闘い方に特徴があった。

スターフォース

1984年／テーカン（テクモ）
操作：８方向レバー＋１ボタン
©TEHKAN LTD.



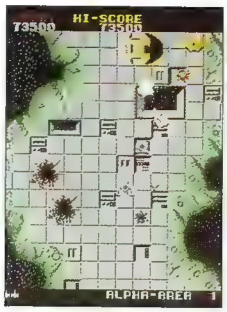
空中と地上の敵を同じショットで攻撃できる単純さは、親切であり爽快だった。

スターフォースの大きな特徴の一つに、対空対地共通弾のシステムが挙げられる。現在は縦シューの主流となっているこのシステムも、ゼビウスの影響を受けた「対地対空撃ち分けタイプ」が多かった当時としては画期的だったのである。

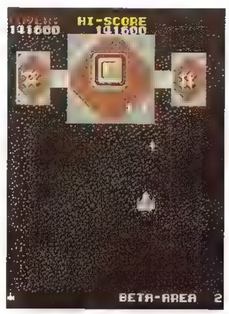
プレイ感覚はとにかくテンポ良く爽快で、空中物も地上物もおかまいなしに連射でなぎ倒せる爽快感がウケた。これは、地上物に照準を合わせなければならないゼビウスタイプのゲームでは味わえない気持ちよさだった。
弾避けの面から見たゲーム性も非常に優れている。敵の動きを覚え、セオリーを身に付けた上でアドリブの弾避けが必要とされるタイプで、本格的な弾避けが楽しめる。

発売当時に大きな話題を呼んだのが100万点の隠しキャラの謎である。ゲーム中に出現する、地上に書かれた象形文字を解読するとその出現場所が分かるようになっていて、プレイヤーは謎解きで盛り上がった。結局、紫色の砂漠の背景の場面で、ある場所に弾を８発撃ち込むと黄金のクレオパトラの顔が現れ､さらに８発撃ち込んでこれを破壊すると100万点､というフィーチャーであった｡後に同社から発売されたアルゴスの戦士でも似たような100万点ボーナスがあった。

グラフィック、サウンドも優れている。パワーアップアイテムの「パーサー」を装備して自機が強くなると、ハイテンポでノリのいいBGMに切り替わるのが、プレイヤー心理を突いたイキな演出だった。(RED)



パワーアップするとBGMなどが変化する演出が際立ち、プレイ意欲をそそった。



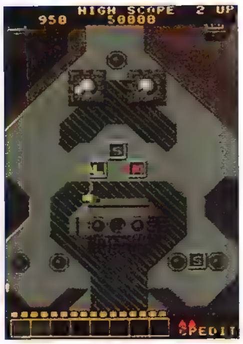
各面の名称が刻まれたプレートがボスキャラ。次第に攻撃はきつくなってくる。

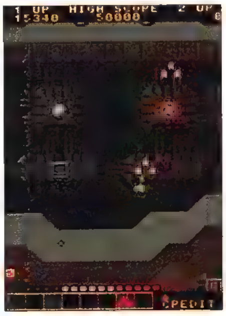
ASO

1985年／SNK
操作：8方向レバー＋2ボタン

ゲームタイトルのASOとは、アーマード・スクラム・オブジェクトの略である。このタイトルが示す通り、ASOは「アーマー」のシステムがウリとなっているシューティングゲームである。アーマーは全部で8種類。ゲームスタート時はオクトアーマー、キャノンアーマー、ホーミングアーマーの3つしかストックされていない。あとの5つのアーマーは、ゲーム中に地上物を破壊したときに出るパーツを集めて作らなければならない。すべてのアーマーを揃えるのはなかなか難しいが、アーマーを揃えていくこと自体が面白く、8種類フルに揃ったアーマーストックゲージは壮観でそれだけで迫力がある。アーマーは、パワーアップボタンを押すと装着され、エネルギーがなくなるまで各アーマーごとの特殊な攻撃をすることができる。エネルギーがなくなるとアーマーは強制解除され消滅する。エネルギーの消費率はアーマーによりかなり異なっていて、ボスをも一撃で粉砕するサンダーアーマーは消費が激しく、3～4回使えば終わり。逆にバリアを展開するシールドアーマーは特別な攻撃はできないが、上級者ならエネルギーを補給しながらずーっと装着していられる。このようなアーマーごとの性質、機能をよく理解して、戦略をたてる面白さがあった。

全12面をクリアすると、何故か13面の表示がでてからクリアメッセージが出て、ゲームオーバーとなる。ゲーム性は勿論、グラフィック、サウンド、ボスをはじめとするキャラデザインも素晴らしい。(RED)


数々のアーマーを集め、臨機応変に使いこなしていくことが攻略のカギでもある。


全部で8種類の各アーマーを効率よく集めていかなくてはならない。


メカデザインや世界観、システムなどによるゲームとしての完成度は高かった。

エグゼドエグゼス

1985年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン

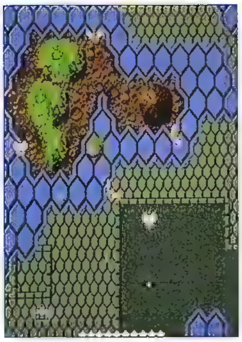
当時シューティングゲームを数多くリリースしていたカプコンから発売された縦スクロールシューティング。待ち受けている巨大ボスを倒すと面クリア。全32面でループするが、点数が1000万点に達した時点でメッセージが出て強制的にゲームオーバーになる。

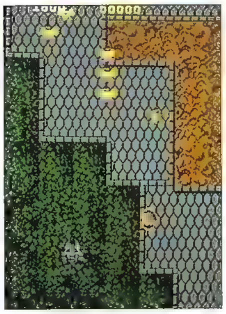
自機のショットには射程距離があり、アイテムをとることによってショットがパワーアップし、射程距離をのばすことができる。また、とると最弱になってしまうかわりに1万点獲得できるものなど、ユニークなアイテムもある。ショットの他に画面上の敵弾を消せるメガクラッシュを使用できるが、これには回数制限があって、一定の点数に達するごとに出現する☆アイテムを取ると回数を増やせる。また2人同時プレイ時の使用回数は共用になっているのも当時のカプコンぽい。

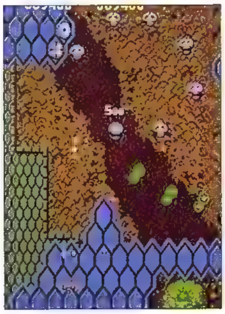
各面の中間地点には、ハイポイントエリアという敵が弾を撃ってこない高得点獲得のチャンスもある。

敵キャラは昆虫とドクロをモチーフとしていて、蜂の巣のような外見の無機質な背景が不思議な世界を作り上げている。音楽も独特で通常面の神秘的な曲や、ボス戦の異様で不安を掻き立てる曲などが盛り上げてくれた。

ゲーム内容で最大の特色はPOWを取ると、画面上の敵を高得点のフルーツに変えることができる点にある。大きい敵をビッグフルーツに変えて回収するとき爽快感は、このゲームの最大の魅力だろう。(京城)

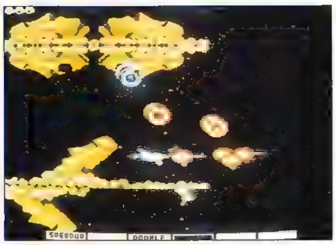

高難度を誇るカプコン初期の代表作。典型的な縦スクロールシューティングゲームだ。


その後も定番と化したアイテムPow。これで敵をフルーツに変えて高得点を狙う。


1000万点という点数が上限で、獲得と同時に祝福メッセージ。そしてゲームオーバー。

グラディウス

1985年／コナミ
操作：8方向レバー＋3ボタン


面ごとに特有の世界観を放つ。その最たるステージが3面のモアイ面である。

同社スクランブルの流れを汲む横シューティング。サウンド、グラフィック、ゲーム性あらゆる面において非常に完成度が高く、シューティングの歴史を語るうえで外すことのできない名作である。以後のゲームに与えた影響は計り知れない程、画期的な作品。

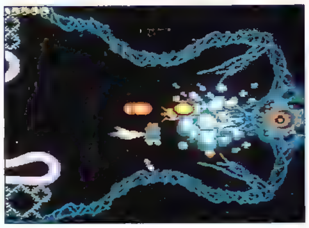
ゲームシステム面での大きな特徴は、パワーアップのシステムと、無敵の分身・オプションの存在である。

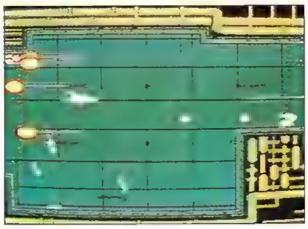
必要な装備を順番に選んで装備できるパワーアップシステムは、戦略性が高く、自由度の高い攻略を可能にした。オプションは、ツインビーの分身を発展させたものだが、分身と違って自機を停止させてもその場に止まっているため、フォーメーションを組むことが可能。真に使いこなすには、テクニックと戦略性が要求されるパワーアップである。

1周7面構成で、3周目までランクが上がるループゲームとなっている。ミスすると装備が全て無くなり、少しエリアを戻されての再スタートとなるため、難所でミスするといわゆる"ハマリ"の状態になりやすい。

特に2周目以降の4面や7面は、発売からかなり長い期間、復活は不可能だと考えられていた。1000万点を目指して周回を重ね、残機をため込んでいるマニアでも、ひとたびハマリ場所でミスればそのままゲームオーバーになるのが当然と考えられていたのである。しかし、一部のマニアにより復活パターンが研究され、最終的には全ての場所で復活が可能なまでになった。

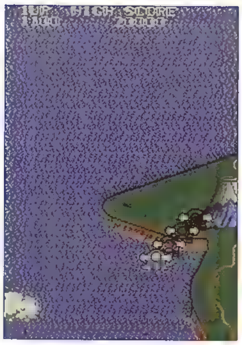
洗練された復活パターンは美しく、芸術的ですらある。(RED)


土地や遺跡、無機質機会都市などの他にも、有機質・触手系の存在も欠かせない。


革新的なパワーアップ装備であるオプションの使い方がポイントとされる。

ツインビー

1985年／コナミ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©KONAMI 1985



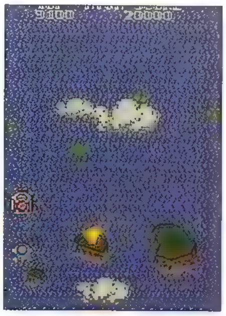
コミカルなグラフィックと世界観。パワーアップによる分身システムなどが斬新。

コナミ・バブルシステム第一弾。タイトルが示す通り、２人同時プレイを意識した縦スクロールシューティングゲームである。ツインビーと、ほぼ同時に発売されたエグゼドエグゼス（カプコン）は、２人同時プレイができる本格的縦シューの草分け的作品だったのである。ただ単に２人同時プレイが出来るだけでなく、合体して特殊な攻撃が出来たり、１人プレイの時とは効果が変わるアイテムがある等の工夫が見られる。

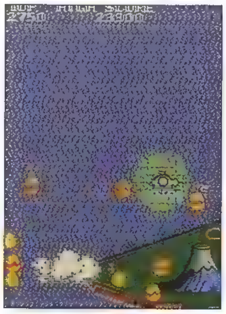
世界観にマッチした、ベルによるパワーアップが印象的。緑ベルを取った時に得られる「分身」は、シューティングゲームのパワーアップの歴史を考える上でも重要で、グラディウスのオプションへと発展していくことになる。ただ皮肉なことに、このゲーム中では、分身を装備してしまうと赤ベル（＝バリア）が出なくなってしまうため、緑ベルは取ってはいけない死のアイテムとして恐れられていた。一般的には、３WAYショット＋バリアで進むのが良いとされていたのだ。

ショットは対地対空撃ち分けタイプとなっている。被弾して腕がなくなると対地攻撃ができなくなり、救急車が来て修理してくれるのがコミカルで、このゲームらしいフィーチャーだった。

見た目はかわいらしいゲームだが内容的にはかなり厳しいゲームで、一度死んでしまうと全てのパワーアップが無くなってしまい、復活するのが非常に難しかった。残機も２回しか増えず、そのままハマってゲームオーバーになることも多かった。(RED)



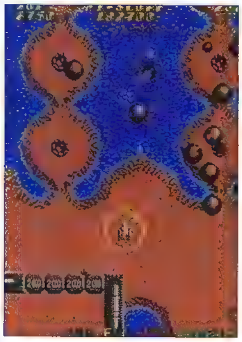
敵の弾に被弾して両腕が無くなると、救急車が救護にきてくれる。



色の付いたベルをとることにより、バリアを始め様々なパワーアップが得られた。

アーガス

1985年／ジャレコ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1986 JALECO



得点パネルと浮遊フレーム、そして敵の質感には妙な金属質があり

縦シューでありながら異常なまでに地形（空中障害物）が厳しい。画面の左右が無限スクロールでつながっている。アーガスはこの２つの特徴により、独特なゲーム性、面白さを持つゲームになっている。

破壊不能のフレームと、破壊可能なパネルの組み合わせによる空中障害物は、面が進むにつれて規模が大きくなり、ついには画面上の大部分を埋め尽くす程大規模な空中障害物群も現れる。プレイヤー機は異常に狭い空間で弾避けを強いられる場面が多いのである。一方、空中障害物が少ない場面一特にボス戦一では、左右に無限にスクロールすることを生かして、右に左にと大きく逃げる、ダイナミックな弾避けを楽しむことができる。

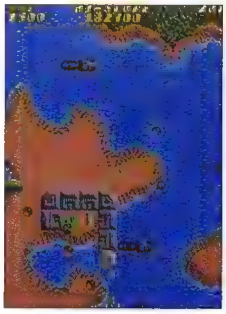
自機のショットについても、面ごとに違うショットを装備されるという他に類を見ないシステムが採られている。また、ショットのパワーアップと深い関わりがあるのが、ステージクリア時のランディング（着陸）。このランディングに失敗すると、残機は減らないものの、ショットがパワーダウンしてしまうのだ。このランディングも、慣れないとかなり難しいが、タイム０だとボーナスが高くなるフィーチャーもあった。

グラフィック面では、敵弾の美しさが印象的。B弾のようなカラフルな敵弾だった。

全16面のループゲーム。現在の基準で見ても難度の高さはかなりのものだ。正攻法で１周クリアできた人はどれくらいいたのであろうか。(RED)



敵要塞からの攻撃。半透明の敵弾と左右無限スクロールが特徴。



縦シューでの地形効果を生み出した破壊可能な浮遊フレームが行く手を阻む。

ファンタジーゾーン

1986年／セガ・エンタープライゼス
操作：８方向レバー＋２ボタン
©SEGA



強制スクロールだが、左右どちらにも方向転換できる特有なシステムを持っている。

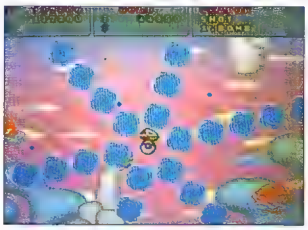
とてもカラフルで美しい画面。童話に出てきそうな可愛らしいキャラクター。それに加えて、ポップでリズムのよいサウンドで醸し出すその世界は、鮮明に頭の中に記憶される。

このゲームは独創的なアイデアにあふれる横画面の横スクロールシューティングゲームで、右にも左にも自機を動かすことができた。画面がループするのも特徴で、右側へずっと進んでいくとその内左側から出現し、左側ならば右側から出現する。これは、下にあるレーダーを見ることで確認することができる。レーダーは敵基地の存在を現すもので、存在している場合は赤い丸で示し、すでに壊していれば、その赤い丸は消えている。そして、その敵の基地を全部破壊すると、そのゾーンのボスと対決することができた。

それぞれに出現するボス達はとても個性的で、姿、形、攻撃パターンのすべてが斬新だった。ボス側にも弱点が設定されていて、その箇所を攻撃しなければ破壊できない。たとえば、１面のボスならば口を開いた瞬間に口の中へ玉を撃ち込み、６面ボスであれば、隙間を狙って目玉を攻撃しなければならない。

また、お店で武器を買って（自機を買うこともできた）、装備を強化することもできた。プレイしているうちに風船が出現し、それに自機（オパオパ）が触れることでお店に入ることができる。お金は、敵キャラ（ボス）や基地と倒すことで手に入れられる。

一番印象に残るのが、最後の最後に出てくるボス。なんと、オパオパの父親だったのである。(W・KEI)



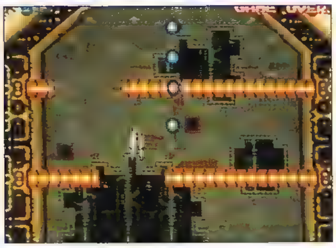
ポップな世界観が、殺伐としがちなシューティングゲームの様相を打ち消している。



金貨を回収していれば、ショップで買い物をして装備をパワーアップすることが可能。

沙羅曼蛇

1986年／コナミ
操作：8方向レバー＋2ボタン
©KONAMI 1986



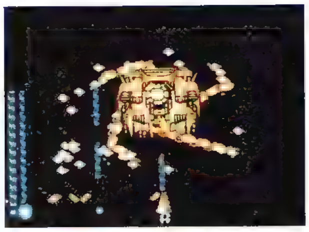
グラディウスシリーズ第2弾。縦スクロールと横スクロールが交互に構成される。

グラディウスから約1年後に発売された期待の続編がサラマンダである。ステレオサウンド機能搭載の専用筐体で発売され、その臨場感あふれるサウンドやボイスは多くのプレイヤーを魅了した。また、グラフィック面においても、グラディウスより格段に進歩しており、細胞ステージの骨針（？）や、プロミネンスなど、派手でインパクトのある名場面が印象深い。

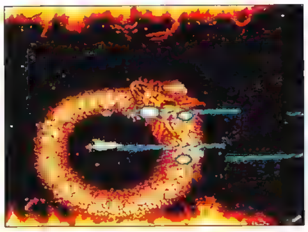
ゲームシステム面での大きな変更点は、ゲージとカプセルによるパワーアップシステムの廃止である。特定の敵機が毎回同じパワーアップアイテムを出すようになっていて、取ったアイテムに応じて即座にパワーアップするようになっている。縦スクロールするステージが追加されたのも新鮮だった。2、4、6（最終）面は、上に向かって進む縦スクロールのステージとなっていて、4面では地表のハッチをミサイルで撃つこともできる。

1周は6面で構成されている。2周、3周とどんどん難度が上がっていくエンドレスのループゲームであるにもかかわらず、残機は1回も増えないため、1000万点の達成は困難を極めた。3周目から撃ち返し弾が発生し、たいていのプレイヤーは3周目の5面が壁になり挫折していった。マニアはひたすらパターン化を目指し、多くの難関が美しいパターンによって克服されていき1000万点が達成された。

サラマンダが発売された翌年には、ほぼ同じ内容で、パワーアップをグラディウス方式にもどしたライフフォースも発売されている。（RED）



オプションから放たれる独特な青いレーザーと、四角い敵弾が入り乱れる。



グラディウスより1歩も2歩も進化したグラフィックは、その世界観を確立した。

R-TYPE

1987年／アイレム
操作：8方向レバー＋2ボタン
©1987 IREM CORP.ALL RIGHTS RESERVED



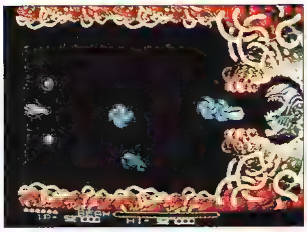
アイレムから発売された、奇抜なアイデアが満載された横スクロールシューティングゲーム。流れとしてはグラディウスシリーズ（コナミ）の雰囲気を継承する。独特のアイデアの数々は、当時のプレイヤーを驚かせると共に、後のゲームにも多大な影響を与えた。

まずは、秀逸なアイデアが「フォース」というオプション的な物体である。前後に付け換えることによって攻撃方向を変えたり、弾よけに使用できたりと、多目的に使用することが可能。さらにフォースを撃ち込んで撃破しなければならないラストボスが存在したりと、それまでのシューティングになかった新しい面白さを生み出すことに成功している。

自機回りでは、ため撃ちの「波動砲」をシューティングゲームに取り入れたことでも知られる。当時としては非常に斬新な試みであった。その他に、美しくはね回る反射レーザーはプレイヤーに大きなインパクトを与えた。

世界観は、異次元のバイド帝国との戦いを描いたもので1面ボス、ドプケラドプスを始めとして奇抜な敵が目白押し。3面の巨大戦艦に至っては、一画面におさまりきれない大きさで、シューティングにおける巨大キャラの元祖になった。4面の糸を引くように地形を作っていく敵や、6面の狭い地形の中にタル状のドップが動いてくるシーンなど、各ステージごとにものすごい数のアイデアが詰め込まれている。

全8面、2周クリアでEND。2周目の難度は非常に高く、プレイヤーを燃えさせた。以降のアイレム横シューの先駆けとなった作品である。（ぜんじ）



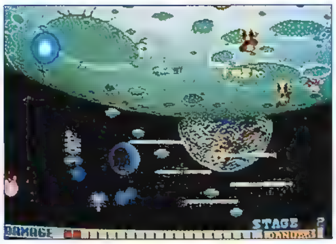
ラストボスのこの瞬間にフォースを撃ち込む。



2周目の7面、後半の復活パターンは非常に難しく、芸術的だった。

SDI

1987年／セガ・エンタープライゼス
トラックボール＋ボタン付きジョイスティック
©SEGA 1987



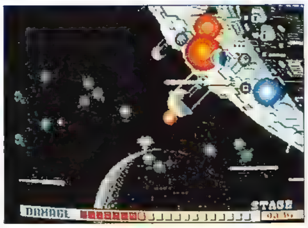
ボタン付きジョイスティックとトラックボールという独特な操作系が難度を上げた。

近未来の核戦争をテーマとした作品。プレイヤーは自国を守るため、キラー衛星を操作して、敵国が発射した核ミサイルを撃ち落とすのが使命である。

プレイヤーは、左手のボタン付きジョイスティックで自機の移動とショットの発射を、右手のトラックボールで照準カーソルの移動をコントロールする。自機とカーソルを同時に操作しなくてはならず、慣れないうちは非常に操作が難しいゲームである。

全11面で、1つの面は、オフェンシブ・ハーフとディフェンシブ・ハーフの2部構成となっている。オフェンシブ・ハーフは、自国に向かうミサイル群を可能な限り宇宙空間で破壊するのが目的。ミサイル以外にも敵国のキラー衛星、戦闘機、ミサイルベース等が自機を攻撃してくるので、これらとの戦闘をこなしつつ、ミサイル群を破壊しなければならない。

ディフェンシブ・ハーフは自国の上空、最終防衛ラインでミサイル群を迎撃する。ここでは、自機を狙ってくる敵機はほとんど出現しないが、ミサイルが雨のように降ってくる。ここで、一定以上のミサイルを撃ちもらすと自国が壊滅してゲームオーバーとなってしまう（設定変更可）。ただし、オフェンシブ・ハーフで、出現する敵をすべて破壊すれば、ディフェンシブ・ハーフ自体がなくなる。このゲームの本質はオフェンシブ・ハーフにあり、ディフェンシブ・ハーフはオマケ（罰ゲーム）的なものと言えるだろう。このゲームを「ミサイルコマンド（アタリ）のリメイク」の一言では済ませられない理由がここにある。（RED）



敵と交戦するオフェンシブ・ハーフ。できるかぎり敵の攻撃を打ち漏らすな。



最終防衛ラインでのミサイル迎撃モードであるディフェンシブ・ハーフ。

ダライアス

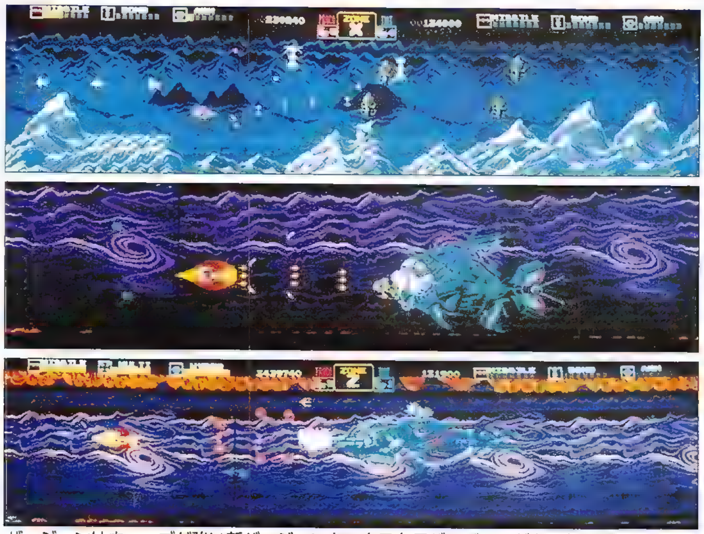
1987年／タイトー
8方向レバー+2ボタン

ダライアスは第１回ゲーメスト大賞受賞作品であり、プレイヤーに広く愛された作品である。その一番大きな魅力は、スケールの大きなロマンを感じさせてくれる、その迫力だろう。

ダライアスといえば、まず３画面をハーフミラーでつないだ画面の大きさの迫力が挙げられる。プロジェクタ筐体すらなかった当時、その迫力は圧倒的であった。また、その画面を最大に生かす、海洋生物をモチーフとした巨大戦艦のデザイン、演出は抜群。

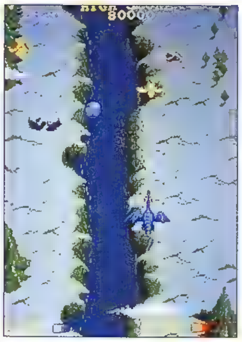
迫力をより増していたのは、下半身から直接響いてくるボディソニックである。その後のズンタタにつながるダライアスサウンド、特にラスボスのテーマは強烈なインパクトを与えた。

一方、ゲームは横シューとしては非常にオーソドックスで、ミサイル・ボム・アームをパワーUPして進んでいく。特殊なアイディアは見あたらない。しかし、敵のアルゴリズムや、地形の生かし方など、横シューの基本のゲーム性を生かしている。オーソドックスで難度が低かっただけに、より低いプレイヤー層に絶大な人気を得た。ハイスコアにおいては、クジラの吐くドリル弾をいかに撃つかが熱かった。このゲーム性は、ダライアス外伝・Gダライアスにも継承されている。（ぜんじ）


バージョンはウェーブが強い新バージョンとエキストラバージョンがあった。

ドラゴンスピリット

1987年／ナムコ
操作：８方向レバー＋２ボタン


ブルードラゴンを操り、さまざまな魔物達を倒しながらゲームは展開していく。

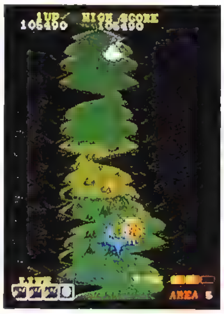
ナムコの縦画面・縦スクロールタイプのシューティング。基本的なゲームシステムは対空ショットと対地ショットで敵を攻撃する、同社の代表作「ゼビウス」を踏襲したものだが、主人公である勇者アムルが転生したブルードラゴンを操り、悪の権化である魔王ザウエルの手から、生け贄として囚われた王女アリーシャを救い出すといったファンタジックな世界観を演出したことで、多くのプレイヤーたちを衝撃を与えた。

このゲームでは、フィールド上にある卵や点滅している敵を破壊することで、さまざまなパワーアップアイテムやボーナスアイテムが手に入ることができる。余談だが、当時のハイスコアラーたちは、最終面の点滅コウモリが大量発生する場所で、１万点の金玉とハート３つのエクステンドにすべてを託してスコアを稼いでいた。

そのほか特徴としては、地形効果を持ったステージの存在が挙げられる。暗闇の中で限られた視界を頼りに進んでいく８面と、レバーを下に入れて城壁をすり抜ける９面のテクニックは特に印象的といえるだろう。

また宿敵ザウエルを倒した後に迎えるエンディングも素晴らしかった。物語の行く末を示すグラフィックと感動的なＢＧＭ、そしてスタッフロールの後に流れるそれまでのナムコクロニクル。これこそがこのゲームを名作たらしめた最大の理由ではないだろうか。

ちなみにこのゲームには旧バージョンとニューバージョンが存在し、ゲーム性が若干異なっている。（GYU）


縦スクロールシューティングには珍しく、地形の効果があることも特徴だ。


こいつが魔王ザウエル。感動のエンディングまでもう少しだ。

究極タイガー

1987年／タイトー/東亜プラン
操作：８方向レバー＋２ボタン


青の５ＷＡＹは必須。敵によって緑のレーザーが使えたりもしたが、やはり青が安定。

究極タイガーは同社のタイガーヘリ、飛翔鮫の流れを汲む縦スクロールシューティング（製作は東亜プラン）。

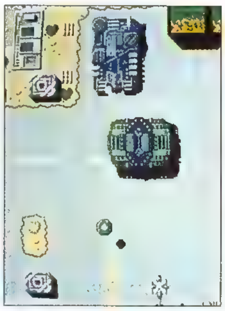
ルールは明快にして単純。ひたすらショットを撃ち、ボンバーを落とし、飛来する敵をなぎ倒していく。

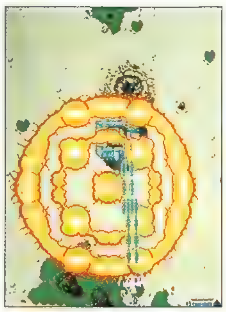
ショットは４種類あり、一定時間で色の変わる武器チェンジアイテムで選択する。最も使えるのは青のワイドショットで、全面通してこの武器をメインに進んでいく。

究極タイガーは、システム的には取り立てて特徴のないオーソドックスな縦シュー。だが、洗練された敵の配置や攻撃パターン、敵を撃つ単純な爽快感といった、いわゆる「作り込み」の部分に対するこだわりが非常に深い。ザコヘリの動きのバリエーションや、中型機と戦車の混合攻撃など、敵アルゴリズムは実に練り込まれており、当時氾濫していた縦シューとは、完成度の点で明らかに一線を画していた。

タイガーヘリから継承する「ショット＋ボンバー」という単純さを…ある意味その単純さこそが秀逸なアイデアともいえるのだが…文字通り究極まで突き詰めた紛れもない完成形、東亜シューティング黄金期の最高峰に位置するゲームが究極タイガーなのである。

自機の移動スピードは遅く、ボンバーも着弾まで時間がかかるため緊急回避には向かず、ごり押しもできない。一見大味なようでいて、実は意外に緻密なプレイも要求される。最強状態になってもちっとも気を抜けないのだ。全10面のループゲームで、難度は16周目まで上がる。（C・LAN）


敵が撃つ弾の軌道が実に美しい。東亜シューティングの中でも最高の出来。


ボムは大ダメージを与えるが緊急回避には使えない。決めボムとして使用。

イメージファイト

1988年／アイレム
操作：８方向レバー＋２ボタン


微細に書き込まれたグラフィックと、テクニカルな要素に多くのファンが魅了された。

R－TYPE開発者による、数々の独創的アイディアが詰め込まれた作品。地形が存在することも含め、横シュー的な、パターン重視のゲーム性を持った縦スクロールシューティングゲームである。

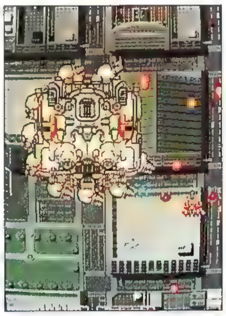
自機は「ポッド」と「ヘッドパーツ」によってパワーアップできる。ポッドは赤と青の２種類があり、赤ポッドはレバー入力と逆方向にショットを撃つようになっている。非常にテクニカルな装備で、うまく使いこなせば地形に隠れた敵や、後方から接近する敵を狙い撃ちすることができる。ポッド自体を飛ばして攻撃する事もできる。

ヘッドパーツはその名の通り、自機の頭に装着するパーツ。９種類あり、それぞれ特殊な攻撃ができる。

自機そのものの大きな特徴は、ゲーム中いつでもスピードが変えられる点である。地形が厳しい場所では１速へ、素早い移動が必要な場面では４速へ、というように場面に応じて適切な速度へチェンジしていく。いかにもこのゲームらしいのが、スピードチェンジ時のバックファイヤーに攻撃力があるという点（しかも結構使える）。

ゲーム性同様、世界観、演出も凝っている。１～５面はシミュレーターによる訓練という設定、演出がなされており、６～８面が宇宙実戦となる。ただし、５面クリア時の成績（敵破壊率）が悪いと、強制的に補習ステージ（非常に難しい）送りとなってしまう。

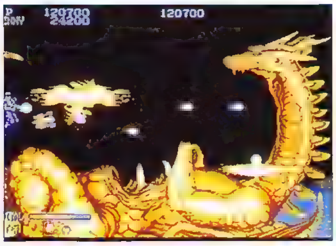
全２周でオールクリアだが、２周目はかなり難しく、緻密なパターン化が要求される。（RED）


市街地の上空を飛ぶステージだが、設定上ではシミュレーションとしての訓練である。


攻撃パーツを付け替えたり、ポッドを駆使することにより、様々な攻撃が可能だ。

ロストワールド

1988年／カプコン
操作：8方向レバー＋ローリングスイッチ


朽ちた身体でなお攻撃をしかけてくる「ダストドラゴン」は強烈なインパクトがあった。

グラフィックに定評のあったカプコンが、改めてその質の高さを世に知らしめることとなった作品であり、以後続々とヒット作を生み出すＣＰシステム第１弾でもある。

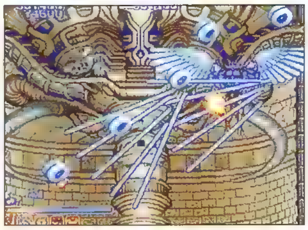
美麗なグラフィックと並んで衝撃的だったのが、ローリングスイッチの存在。このスイッチを押しながら回転させることにより、３６０度任意の方向にショットを撃つことができるという、まさに「死角なし！」の画期的なショットコントロールシステムだった。

自キャラを強力にアシストする「サテライト」の存在も大きかった。機能的には「攻撃＆弾消し」というＲ－ＴＹＰＥのフォースに近いものだが、ローリングスイッチによって自キャラの衛星軌道上に自由に配置することができ、より素早く、アナログ的な制御が可能になっている点が決定的に違う。　ショップではナパームやバウンドボールといった数々の強力なサテライトに買い換えることができ、「自キャラが誘導レーザーを撃ちまくる」ことが夢物語だった当時、その夢を買える店でもあった。しかし、通貨である「ゼニー」はクリア後にボーナス点として加算されるので、ハイスコアラーは皆、超守銭奴と化していた。

世界観は、天帝バイオスの生み出した８邪神との戦いを描いたもので、ダストワールドと呼ばれる、邪神達に滅ぼされた荒涼とした世界が舞台。全９ステージで基本は横スクロールだが、なかには縦や斜めにスクロールする場面もある。

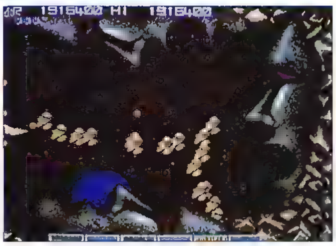
プレイヤーキャラには名前がなく「名なしの超戦士」と呼ばれていた。後に発売されたニューバージョンは難度が高かった。（ＧＥＤ）


ローリングスイッチなら、どの角度に対しても素早く攻撃が可能！


ラスボスの「天帝バイオス」。このレーザーには誰もが悩まされたことだろう。

グラディウスII

1988年／コナミ
操作：８方向レバー＋３ボタン

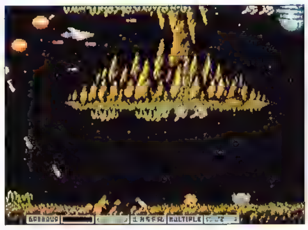

装備の違う４機体からの選択に始まり、様々な新しい試みがされ大ヒットに結びついた。

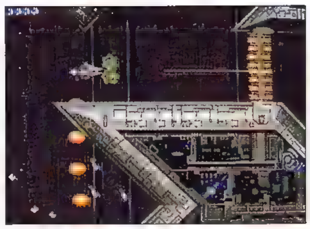
グラディウス、サラマンダ、ライフフォースに続くシリーズ第４作。
基本的なゲームシステムはグラディウスと同じだが、自機の装備を４種類から選べるのが大きな特徴。現在では多くのゲームで自機を何種類かの中から選ぶことが出来るが、シューティングでこのスタイルを確立したのはグラディウスIIである。

グラフィックや演出、ゲームの展開は、サラマンダ的な派手さが加味されている。１面がいきなり炎の竜が荒れ狂う人口太陽ステージだったり、不気味な６本足の動きが印象深い「クラブ」や、２週目は火山ステージの地形が全く違う等、とことんプレイヤーを驚かせる（楽しませる）構成となっている。シューティング全盛時代だったこともあり、グラディウスIIは発売直後から大ヒットとなった。筐体の周りにはギャラリー、順番待ちのプレイヤーが集まり、人の多いゲームセンターでは並ばなければなかなかプレイ出来ない状況が続く程の人気で、８８年度のゲーメスト大賞受賞作となっている。

１周８面構成のループゲーム。２周目からはお約束の撃ち返し弾が発生する。ただ、それまでの撃ち返しと違ったのはその数と、撃ち方。１匹のザコ敵から５～６発の撃ち返し弾がボロボロと「時間差」で発生する異様な光景は、マニアを恐怖させた。

リップルレーザー系の装備は扱いやすく、比較的早い時期に1000万点が達成されている。扱いの難しいレーザー系の装備はかなりの苦戦を強いられたが、やはり最終的には1000万点が達成された。（RED）


各ステージは前作から新たにリファインされ、多くのファンを驚愕させた。


スクロールが高速な面や、敵を避けるだけの要素など、名作にふさわしい嗜好が盛りだくさんある。

パロディウスだ！

1990年／コナミ
操作：８方向レバー＋３ボタン
©KONAMI 1990



自社製品をパロディー化して、お笑いの要素を盛り込んだ横シューの傑作。

一神話からお笑いへ一のタイトルが示す通り、同社のグラディウスシリーズをパロディ化した作品。

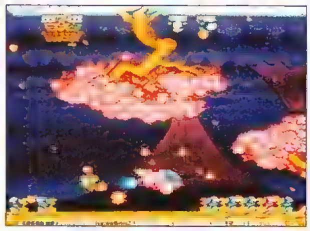
基本的なステージ構成はオリジナルだが、色々な所でグラディウスシリーズ等の名場面やキャラクターをパロった敵が登場する。美しいグラフィックでセンス良くまとめられていたため、元ネタを知らない女性・一般プレイヤーにも受け入れられていた。

自機はビックバイパー、タコスケ、ツインビー、ペン太郎の４キャラから選ぶことができる。パワーアップシステムはグラディウスシリーズとほぼ同じだが、カプセルを取ると勝手にパワーアップするオートモード（１ボタンのみ使用）もあった。また、カプセルに混じって出てくるベルアイテムによって特殊攻撃をすることも出来る。

カラフルでコミカルな内容とは裏腹に、シューティングゲームとしての完成度、ゲーム性の高さはグラディウスシリーズにひけをとらない本格派。

１周１０面の全２周構成。２周目は非常に難度が高く、発売からしばらくの間はマニアでもなかなか２周目の３面がクリアできなかった。しかし、一部のマニアによってカプセルの周期、ベルの色を緻密にコントロールするパターンが開発され、最終的には全キャラで２周クリアが達成されている。

マニアから一般まで幅広い層に受け入れられヒットしたパロディウスは、極上パロディウス→セクシーパロディウスと続編が発売され、グラディウスシリーズから独立した１つの人気シリーズとなっている。（RED）

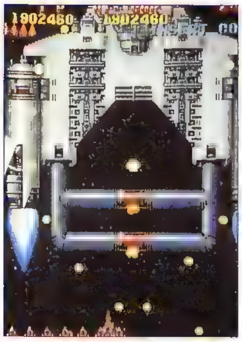


グラディウスのゲージシステムと、ツインビーのベルシステムによるパワーアップ。



雷電

1990年／セイブ開発
操作：8方向レバー＋2ボタン
©セイブ開発

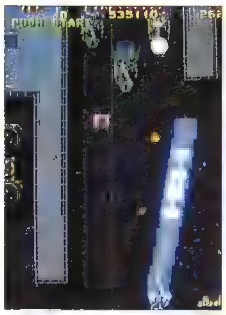


多彩なボスの攻撃方法が闘いを熱くする。質感や描写の細かさも雷電の特徴だろう。

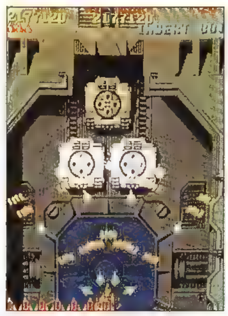
シンプルでありながら全面を通して練り込まれた、セイブ開発の名作縦シューティング。

一般を含めたプレイヤーに対する配慮が、実は細かく盛り込まれている。例えば自機のパワーアップは非常に解りやすく、大きく分けて２種類。ひとつがショットパワーで、アイテムの赤・青の２種類から、広範囲を攻撃するバルカン、前方集中型のレーザーのどちらかを選ぶ。そしてもうひとつのサブウェポンを、Ｈ（ホーミング）とＭ（ミサイル）の２種類のアイテムから選択する。この両方の武器のバランスの良さが絶妙だ。また、レーザーを持っている途中でバルカンに変えるとランクが落ちたり、２Ｐ側でプレイするとランクが低いなどの配慮もあった。舞台はとある惑星から始まり、全８面中６面から宇宙へ突入する。道中で出現する妖精アイテムは、取っておけばその先でミスしても、パワーアップアイテムをばらまいてくれる。また全滅した後のコンティニュー待ち画面では、フルパワーアップアイテムが出現するなど誰にでも遊びやすい点が、雷電のロングセラーヒットにつながった。

しかし、決して簡単な訳ではない。後半の宇宙面の道中ではザコと隕石のラッシュに遭い、脚の遅い自機に泣かされる。そしてラスボスの水まき攻撃は圧巻だ。死にボムを撃って砕け散った人も少なくないだろう。周回を重ねるごとに激しさを増す敵の攻撃は、後の雷電２、ＤＸに受け継がれている。（きらり屋）



赤いアイテムを取れば、レーザーから広範囲攻撃のバルカンに攻撃方法を変更できる。



ボスから吐き出される無数の弾と、バルカンの弾幕は、このゲーム弾数の多さを物語る。

ソニック ウイングス

1992年／ビデオシステム
操作８方向レバー＋２ボタン
©VIDEO-SYSTEM



８機種の機体から選択することができる。攻撃方法は個々により違い、多彩だ。

世界各国を舞台に個性豊かなキャラクターたちが、大暴れする縦スクロールシューティングゲーム。各面の長さが、それまでのシューティングに比べ非常に短く、スピーディになっているのが特徴的。ただ短いだけではなく、メリハリのきいた面構成は、他のシューティングにはない独特の味がある。

またプレイヤーキャラを４ヶ国８人（８機体）の中から選ぶことができ、１日司令官のアイドル真尾まお、空飛ぶ筋肉大魔王コウフルなど個性的でアクの強いキャラクターたちも、このゲームの大きな魅力の一つだ。

自機のショットはパワーアップアイテムを取ってパワーアップしていくのだが、最強状態でも一定回数ショットを撃つと１段階前の状態に戻ってしまうので、弾の無駄撃ちを避けなければいけないのも他のゲームにはない珍しい特徴だ。自機の各機体もバラエティーに富んでいて、サブウェポンやボンバーはマニアックな使い方を要求されるものが多い。

敵キャラクターも負けず劣らず個性的で、レーザーを発射する「東京都庁」や最終面ボスの一つである「おさる」はプレイヤーの度肝を抜いた。

全７面（前半ランダム３面＋後半固定４面）の２周クリアでゲーム終了。

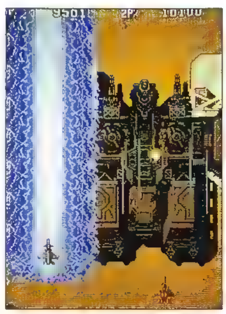
キャラクターごとにエンディングが用意されているのも、シューティングでは珍しい。

デモ画面からゲーム内容にいたるまで色々なところに制作側のこだわりと、楽しい悪ふざけが感じられる名作だ。

（京城）



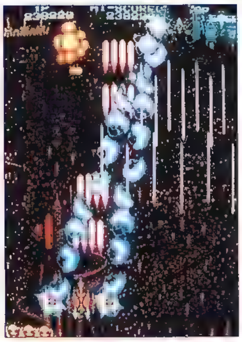
実在の戦闘機がベースにあるが、それに付随する個性豊かなキャラクター要素もある。



パワーアップやサブウェポン、そしてボムにより見応えがあり強力な攻撃が可能。

達人王

1992年／東亜プラン
操作：8方向レバー＋2ボタン



美しくも圧倒的な敵の攻撃の数々は、多くのシューターを魅了した。

達人が発売されたのが1988年。当時はまだタイトーが販売を行っていて、正式に東亜プランが開発・販売を行ったのがこの達人王からである。

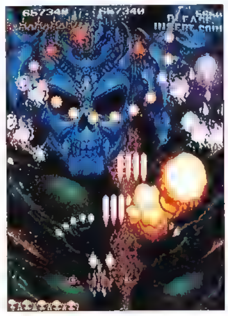
ゲーム内容はショットにボンバーという達人を踏襲したものになっているが、基板が変わったせいもありこれまでの東亜作品に比べてグラフィックが格段に美しくなっている。ショットは赤のナパーム、青のサーチレーザー、緑のワイドショットで、色こそ達人と同じだが、実質的には違う武器である。メインに使うのは赤のナパームだ。

達人といえばボスの安全地帯が豊富で、後半は達人レーザーでバリバリ進んでいける縦シューだったが、このゲームは「王」を名乗るだけあって、数ある東亜縦シューの中でも屈指の難しさを誇る。まさにマニアへの挑戦状といった感じで、ループゲームなのに1周目、それも前半面ですでに初心者お断りの強烈な難度が印象的である。

このゲームが難しい要因は敵弾よりも敵の硬さにある。ザコですら耐久力があり、自動的に「ザコ群＝弾幕＋体当たり」というコンビネーションになる。敵弾のスピードが急に上がるのが5面で、ここで中級者は涙を飲むことになる。それだけに後半面でのギャラリーの付き方は相当なものだったが…。



ひたすらシューティングの重みを凝縮した内容はまさしく「王」。

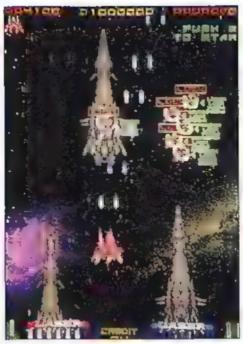


誰もがラスボスと思った強大な5ボス。しかしまだ先は長い。

達人王はこれまでの東亜シューの特徴であった「自機を狙う速い弾」から、「量の多い遅い弾」に変化するターニングポイントとなったゲームである。一般性は皆無。良くも悪くもシューターのためだけに作られた頑固なシューティングだ。（C・LAN）

レイフォース

1994年／タイトー
操作：8方向レバー＋2ボタン



ロックオン稼ぎのパターンは究極までに達すると、一種のパズルとなる。

タイトーのF2基板シリーズの縦スクロールシューティング。

基本的なルールはオーソドックスなものでありながら、このゲームがエポックメイキングであった点としては、

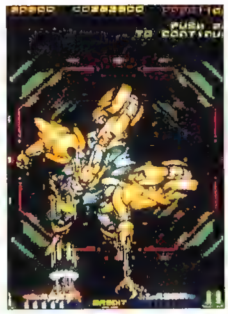
ずばりロックオンレーザーというシステムである。自機の前方には、まるで地上物に対する空対地攻撃用照準のようなサイトが存在している。確かにこのサイトの対象は自機よりも低い高度の敵だが、自機の同じ高度の敵や、空中物に対しても使用すべきものなのである。

そして敵にサイトを重ねると、その敵に対してロックオンの表示が行われる。その敵がレーザー1発で倒せる耐久度であればそれまでだが、2発以上の耐久度を持つ敵であれば同一敵に複数のロックオンを行うことも可能であるほか、最大8個のロックオンを行うことができる。そして画面上にロックオンされた敵が1機以上存在するときにレーザー発射ボタンを押すと、ロックオンされたすべての敵に対して黄色いレーザーが美しい軌跡を描いて放たれるのである。

複数敵を一度のレーザー発射により同時に撃墜することで得られるボーナス点により、このゲームのスコアアタックが過去に類を見ないほどにシビアになっていったことは言うまでもないだろう。



一体の敵でも複数：のロックをかけることが可能。

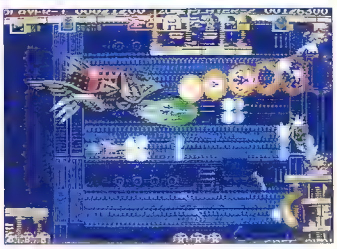


システム、世界観、曲、グラフィックどの要素も質が良い。

そして現在では続編にあたる『レイストーム』が登場するなど『レイフォース』にて培われたロックオンレーザーシステムのゲームは今後も出現し続けるであろう。（MW岩井）

ダライアス外伝

1994年／タイトー
操作：8方向レバー＋2ボタン



中ボスのカバーを外し、キャプチャーボールを取れば仲間にできる。

ダライアスシリーズ3作目に当たる横スクロールシューティング。ダライアスといえば3画面筐体やボディソニックといった演出効果が有名だが、この「ダラ外」は1画面…いわゆる普通の横シューという形態を取っている。

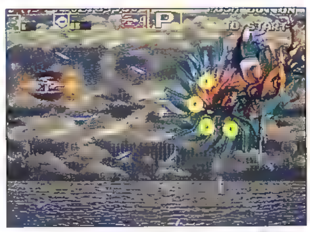
この背景には、コストやゲームの作りやすさ以外にも、当時対戦格闘ゲームに押されていたシューティングだけに、オペレーターの「買いやすさ」を考慮したというのもあるだろう。

しかし1画面になったからといってダライアスの迫力が損なわれたわけではなく、むしろ完成度は飛躍的に上がっている。練り込まれた敵のアルゴリズムやゲームシステムは、アイデアというものは決して尽きない、ということを再認識させてくれた。

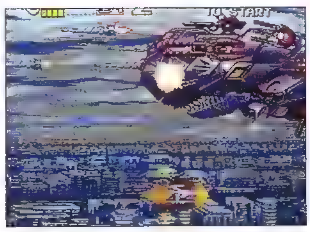
自機のパワーアップ形態や魚類をモチーフとしたボスなど、シリーズ通してこれだけの一貫性・世界観を保ちながら、新鮮さがまったく損なわれていない。再三登場しているシーラカンスやピラニア、クジラなどもより派手で強力になっており、マンネリズムを感じさせない作りになっている。

中ボスの頭部ボールをはがして取ることで味方にできるキャプチャーシステム、爽快感を追求した完全無敵のボンバーなど、ちょっとしたシステムの変更も遊びやすさにつながっている。

ダライアス外伝はシリーズ中ではやや地味な印象を受けるかも知れない。しかしプレイ中の安心感や納得感など、目に見えにくい部分が非常に優れており、紛れもなく一級品の風格を備えたゲームであるといえる。（C・LAN）



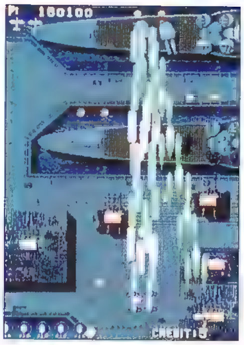
ノーボムではまず倒せない外伝最強のボス「シャコ」。



ダライアスといえばクジラ。やはりドリル弾稼ぎが熱い。

ストライカーズ1945

1995年／彩京
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1995／1996PSYKYO



ストライカーズはシューターのほか、一般のプレイヤーからも高い支持を得ている。

彩京から発売された、縦スクロールのシューティングゲーム。同社がシューティングゲームのジャンルで培ってきたノウハウの集大成とも言えるゲームである。絶妙に設定されたゲームバランスや、異常なまでの２周目の難易度が全国のシューターを熱狂させた。

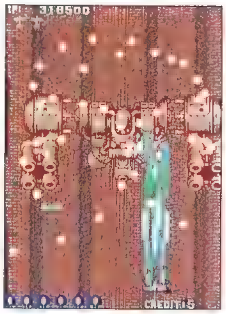
最も魅力的な要素が、プレイヤーが選択する戦闘機の性能である。選択可能な６機体は、メインショット・サブショット・溜め撃ち・ボム・スピードのすべてにおいて性能が異なり、同じ場所でも機体性能によっては攻略パターンにかなりの違いが存在するため、機体選びはプレイヤーにとっての一大イベントであった。特に、一定時間ボタンを押し続けることによって発射できる溜め撃ちは、その機体を象徴する武器でもあったために、溜め撃ちの性能で機体を選択するプレイヤーも数多く見受けられた。

また、面構成は全８面×２周エンドだが、前半の４面については出現順がランダムで入れ替わるのも同社のシューティングゲームの特徴である。同じステージでも、前半の１・２面に出現するか後半の３・４面に出現するかによって難易度が大きく異なるため、前半４面を完全にクリアするにはすべての面について精通する必要があった。



高速弾に苦しめられるが、やりがいのあるゲームだ。

世界観は、第二次世界対戦直後に暗躍する謎の組織と、大戦中のエースパイロットの戦いを描いたもだが、敵の組織を追っていくうちに、背後に潜むエイリアンとの戦いになっていく。第二次大戦兵器が巨大ロボットに変形する様は圧巻である。（善之字元帥）



ボスは最初は通常の形、のちにロボットへ変形！

バトルガレッガ

1996年／エイティング／ライジング
操作：８方向レバー＋３ボタン
©EIGHTING／1993 RIZING

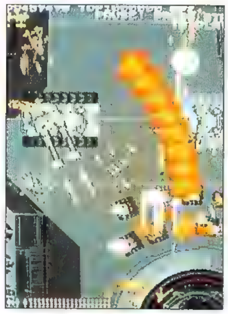


発売して1年を越えても常に進化する稼ぎパターン。奥が深い証拠だ。

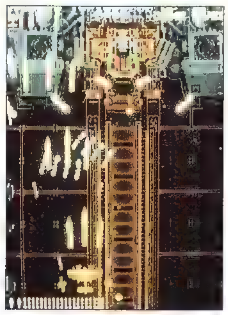
シューティングメーカーとしてのライジングの名を、一躍とどろかせることとなった超名作。発売と同時に大ヒットしたわけではないが、ゆっくりと良さが認められ、最終的に多くのプレイヤーから熱烈な支持を受けている。また、怒首領蜂（アトラス/ケイブ）の開発者に大きな影響を与えた作品でもある。

世界観はＳＦ系だが、錆や焼けたオイルの臭いを感じさせる渋いグラフィックである。敵のデザインも秀逸で、カリスマ的なボス、ブラックハートはプレイヤーを苦しめる強敵ながら人気の高いキャラクターだ。

ゲーム性はマニアックの一言。普通に何も考えずにプレイしていくと、とてもクリアできない程ランクが上がってしまい、ランクを下げるためには計画的にわざと死ななくてはならない。ここで重要になってくるのが、ウエポン（ボム）を使う点数かせぎのフィーチャーである。このゲームは、死ぬと残ウエポンが増える、100万点毎のエブリエクステンド、というのが大きなポイントで、わざと死ぬ（ランクを下げる）→ウエポンを増やす→ウエポンを使って稼ぐ→残機を増やす、という良循環を意識的に維持することが攻略の本質であった。「稼ぎ」を生き残るための手段として肯定し、ウエポン（ボム）を緊急回避に使うことを否定しているのである。ランク、ウエポン、エクステンド、稼ぎ、この４つのシステムが密接に絡み合い、これまでに類を見ない、独自で奥の深いシステムを作り出している。（RED）



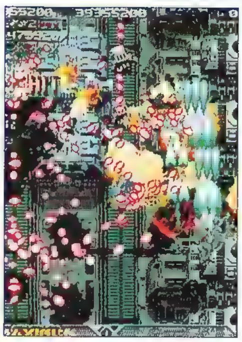
どこでボムを使うか、アイテムを回収するか、考えさせられるゲームだ。



稼ぎが生き残る道にもなる。稼ぎが前提としたプレイがより面白くさせる。

怒首領蜂

1997年／アトラス／ケイブ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997

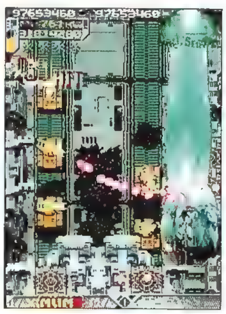


「避けている」感がたまらなく気持ちいい。シューティングの面白さを味あわせてくれる。

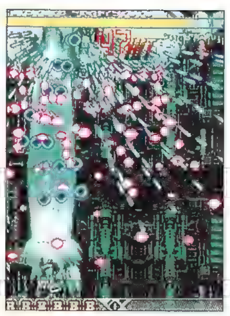
95年に発売された首領蜂の続編。基本システムの大枠は首領蜂とほぼ同じながら、さまざまな面で改良が加えられ、より完成度の高い作品となっている。

このゲームで特筆すべき点は、一見初心者お断り的なゲームに見えるのだが、実際にプレイしてみるとそれ程シューティングが得意でない人でも、楽しく遊べるという点ではないだろうか。パッと見はとんでもなく難しそうな弾幕も、意外に避けられるようになっていて、「俺ってうまいかも」という気分を味わうことが出来るゲームになっている。派手な弾幕そのものが演出の一部となっていて、初心者から上級者まで存分に弾避けを楽しむことができる。シューティングマニアのみならず、幅広い層に受け入れられた理由がここにある。点数稼ぎのシステムであるゲット・ポイント・システムも非常によくできている。敵を連続で撃っていくことにより高得点が狙えるこのシステムは、スコアラーは勿論、普段はスコアに興味を示さないプレイヤーにまで稼ぎプレイの面白さをアピールすることに成功している。ゲット・ポイント・システム以外の稼ぎのフィーチャーも、変にひねったものではなく、分かりやすく、ストレートに実力が反映されるシステムなのがこのゲームらしい。

１周６面構成の２周エンドだが、２周目の６面をクリアすると、ラスボスの「蜂」が登場する。シューティング史上類を見ない凶悪な攻撃は、マニアをも絶句させた。（RED）



タメによって撃てるレーザー。通常ショットとレーザーを使い分ける必要がある。



各ステージのボス戦もすさまじい。ボスはレーザーをヒットし続けないとヒット数が落ちていく。

THE EVOLUTION

アクションゲームの進化

アクションゲームの進化

アーケードゲーム草創期は、技術が未発達だったため、固定画面でスクロールしないゲームが多かった。いわゆるビデオゲームっぽいものは、ブロック崩しから始まり、ヘッドオンの登場によって、ドットイートゲームが大ヒットすることになる。

画面のスクロール技術が確率するにつれ、一画面以上のフィールドでプレイが可能に。そうなると、ドットイートからアイテムや鍵を回収するゲームに変化していく。全滅タイプのゲームは、MAPが広がるにつれ衰退していく。このように、スクロール形式、クリア条件によってアクションゲームのゲーム性は分類できると言える。

長い横・縦スクロールとなると、先へ進むこと自体が目的となる。パックランドなど初期はジャンプでよけるだけのものが多かったが、魔界村の登場で弾を撃つアクションが増えた。

視点を重視したのは、例えば横視点なら重力が関係するのでジャンプしたりする。上視点だと、自在に動ける。

このように視点がゲーム性に色濃く反映されるからである。

固定画面アクション

1979～81ドットイート全盛の時代

非攻撃型（一定条件を満たす）

ドットイート

- **ヘッドオン（'79・セガ）** 古典的なドットイートゲーム
- **パックマン（'80・ナムコ）** パワーエサで逆転できる
- **クラッシュローラー（'81・クラール/アルファ電子）** 塗りつぶしてクリアする
- **レディバグ（'81・ユニバーサル）** パズル的要素が加わる

ブロック崩し

- **ブレイクアウト（'76・アタリ）** ブロック崩しの元祖
- **ジービー（'78・ナムコ）**
- **サーカスサーカス（'78・ユニバーサル）** 風船割りタイプのゲーム ブロック崩しの変形
- ↓ **アルカノイド（'86・タイトー）** ブロック崩しを復活させたゲーム

→

近代へ

- **ボンジャック（'84・テーカン）** 横視点で重力のある爆弾回収ゲーム
- **レイメイズ（'88・タイトー）** 近代の純粋なドットイートゲーム

陣取り

- **QIX（'81・タイトー）**
- **ヴォルフィード（'89　タイトー）**
- **ギャルズパニック（'90　カネコ）**

レース

- **インディ800（'75・アタリ）**
- **スーパーデッドヒート（'85・タイトー）** 4人同時　上視点のレースゲーム
- **エスケープキッズ（'91・コナミ）**

中間型

- **ゲイングランド（'88・セガ）** 脱出と全滅いずれかでクリア

パズルゲームとの境界

- **ロードランナー（'84・アイレム）** 宝をすべて取って脱出
- **ソロモンの鍵（'86・テーカン）** 鍵を取って脱出
- **テトリス（'88・セガ）** 隙間を埋める。落下型パズルゲームの元祖

障害物よけ・脱出・その他

- **ドンキーコング（'81・任天堂）** 主としてクリア条件は一定の場所へと脱出する
- **ギャラクシーウォーズ（'79　ユニバーサル）** 隕石をよけてUFOに当てる
- **リブルラブル（'83・ナムコ）** 宝探しが主な目的
- **フォゾン（'83　ナムコ）** 指定個数の分子をくっつける

↕

攻撃型（敵を全滅させる）

上視点

- **平安京エイリアン（'79・電気音響）** 捕獲型アクションゲームの元祖。2段階で倒す
- **トランキライザーガン（'80・セガ）** 銃で撃って眠らせてから運び出す
- **ペンゴ（'82・セガ/コアランド）** ブロックをとばす
- **グロブダー（'84・ナムコ）** 撃って全滅させる

近代の固定画面・上視点全滅型アクションゲーム

- **ボンバーマン（'91・アイレム）** 爆弾で全滅
- **ティンクルピット（'94・ナムコ）** ライン上の敵を巻き込んで倒す

↑ **落とし穴で倒す** ↓　↑ **2段階で倒す** ↓　**撃つ・潰すなどさまざまな手段で敵を全滅させる**

横視点

- **スペースパニック（'80　ユニバーサル）** 平安京エイリアンの横視点バージョン
- **マリオブラザーズ（'83・任天堂）** ジャンプで気絶させる→蹴る
- **バブルボブル（'86・タイトー）** 泡でくるむ→割る
- **ディグダグ（'82・ナムコ）** ふくらます&潰して敵を全滅させる
- **プーヤン（'82・コナミ）** 撃って狼を倒す シューティングに近い

特定方向への自力スクロール

非攻撃的（よけて進む）ゲーム

自力縦スクロール

上視点
- **リバーパトロール** ('81・オルカ) 上流へ急ぐ

横視点
- **クレイジークライマー** ('80 ニチブツ) ビルの屋上めざして登る

自力横スクロール

横視点
- **パックマン** ('84・ナムコ) 本格派ジャンプアクションの元祖
- **アレックスキッド** ('86・セガ) 超難度ジャンプアクションの決定版
- **マーベルランド** ('90・ナムコ) かわすタイプの近作

攻撃的スクロール型アクション

タンク型（じっくり）
- **ストラテジーX** ('81・コナミ) タンクゲームの元祖
- **怒** ('86・SNK) トープレバー使用

アクションシューティング
- **戦場の狼** ('85・カプコン) 忙しく弾を撃ちまくるタイプ
- **フィグゼイト** ('92・テクモ/東亜プラン) 戦場の狼タイプの近作

真横視点

飛び道具使用
- **魔界村** ('85・カプコン) ヤリなどの飛び道具を使う
- **妖怪道中記** ('87・ナムコ)
- **メタルスラッグ** ('96・SNK/ナスカ) 近年の横視点アクション

接近戦
- **スパルタンX** ('84 ・アイレム) 格闘アクションの元祖
- **ニンジャウォリアーズ** ('88・タイトー) 近接戦闘が主の忍者ゲーム

中間距離
- **アルゴスの戦士** ('85・テクモ) ヨーヨー状のシールドで攻撃
- **ベラボーマン** ('88・ナムコ) 手足が伸びて攻撃

各種武器を使用
- **最後の忍道** ('88・アイレム) リアルタイムに武器を選択
- **マジックソード** ('90・カプコン) 攻撃する仲間を選択

強制スクロールアクション

縦スクロール
- **バーニグラバー** ('82・データイースト) 自機は車だがアクション要素が強い
- **ロードファイター** ('84 コナミ) 純粋なテーブル型レースゲーム

横スクロール
- **ジャンプバグ** ('81・セガ/コアランド) 自機は車だがアクションジャンプアクションしながらステージを進む
- **ジャングルキング**('82・タイトー) 純粋なアクションに近い
- **チェルノブ** ('88・データーイースト)
- **ウルフファング** ('91・データイースト)

さまざまな方向への自力スクロール

上視点
- **サイバリオン** ('88・タイトー) トラックボールでさまざまな方向へ進む
- **アサルト** ('88・ナムコ)
- **ダークシール** ('90・データイースト)

横視点
- **トップシークレット** ('87・カプコン) ひっかけて登りながら進む
- **ストライダー飛竜** ('89・カプコン) ぶらさがったり駈け降りたりさまざまなアクションで進む

奥行きのある視点
- **ダブルドラゴン** ('87・テクノスジャパン) 奥行きのある格闘ゲームの古典的作品
- **天地を喰らう** ('89・カプコン) 3ラインのアクション
- **ファイナルファイト** ('89・カプコン) 奥行き格闘のヒット作
- **ダンジョンズ&ドラゴン** ('94・カプコン) ファンタジーの世界を奥行き格闘タイプで表現

行き来するのが重要な役割を占める上下左右の任意スクロール(固定画面の拡大版)

ドット・イート→回収型アクション

上視点

ニューラリーX('81・ナムコ)
チェッカーズラックを全部取る

↓

エイリアンシンドローム
('87・セガ)
人質を全員助けて脱出

→ 迷宮脱出要素の強いゲーム

横視点

マッピー('83・ナムコ)
お宝を全部取る

フリッキー('84・セガ)
ヒヨコを回収して出口まで運ぶ

シティコネクション('85・ジャレコ)
塗りつぶすタイプのドットイートゲーム

迷宮脱出要素の強いゲーム

上視点

ドルアーガの塔
('84・ナムコ)

ガントレット
('85・アタリ)

横視点

ドラゴンバスター
('85 ナムコ)

忍者くん阿修羅の章
('87 UPL)

目的のために往復させられる

ピットフォールII
('85・セガ)
鍵と宝を求めて迷宮を行き来する

カダッシュ('90・タイトー)
アイテムなどのためにMAP上を行き来する

↕

全滅型

テディボーイブルース('85・セガ)
上下左右がつながっている

忍者くん魔城の冒険('84・UPL)

レース

ピット&ラン('84・タイトー)
1画面以上のコースを周回する

↓

ホットロッド('88・セガ)

アクション要素が立体的な動きを可能にしたため、結果進む方向を探す要素が強くなったゲーム

トップシークレット
('87 カプコン)
ひっかけて登る

→

ストライダー飛竜
('89 カプコン)
垂直の壁・天井を歩くなど

1対1の対戦方式(固定画面→多少左右へスクロール)

対CPU戦のみ

空手道('84・データイースト)
空手を題材にした本格的対戦形式(CPU戦のみ)

グレートソードマン
('84・タイトー)
最初の本格剣術格闘

イーアルカンフー
('85・コナミ)
現在の対戦格闘に近い題材

ザ・ビッグプロレスリング
('83・テクノスジャパン)
プロレスの元祖

人対人の対戦がメイン

対戦空手道
('84・データイースト)
本格対戦格闘が可能

ストリートファイター('87・カプコン)
CPU戦メイン、対戦もできる

ストリートファイターII('91・カプコン)
対戦ゲームというジャンルを確立

サムライスピリッツ('93・SNK)
本格剣術対戦格闘

バーチャファイター('93・セガ)
3Dポリゴンによる対戦

電脳戦機バーチャロン('95・セガ)
自分の視点で自在に動く

3D的(フロントビュー含む)視点のアクション

パンチアウト('83・任天堂)
1対1で自分がすけて見える

クロスソード
('91・SNK/アルファ電子)
1対1の他、歩いて進む演出が入る

ラストサバイバー('89・セガ)
フィールドが広い(固定画面の拡大版)

餓流禍('88・コナミ)
奥へ進んでいくスクロール型のアクションゲーム

平安京エイリアン

1979年／電気音響株式会社
操作：４方向レバー＋２ボタン



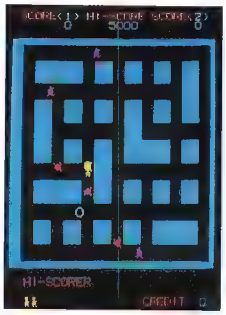
エイリアンが文字を形成している。シンプルだがわかりやすいタイトル画面。

電気音響株式会社から発売されたアクションゲームで、迷走するエイリアンを穴に落とし、這い上がろうとしてくる前に埋めて倒していく。自機は検非違使（けびいし）と呼ばれる平安時代の警察官であった。ほかに、東大生が作ったということで話題になった。

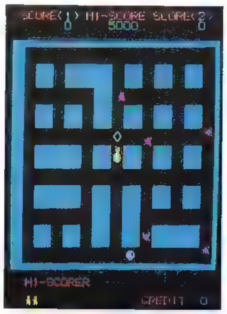
まずプレイヤーは検非違使を操って穴を掘らなければならない。ステージは基本的に碁盤の目のようになっており、エイリアンが落ちそうなところを狙っていく。とうぜん、道路の交差点が狙い目である。あとは穴に落ちたら埋めるだけなのだが、一定時間でエイリアンは這い上がってくるし、ほかのエイリアンが来れば落ちているエイリアンは助けられてしまう。単純そうに見えて考えさせる何かがあった。

しかし、プレイヤーたちはさまざま穴掘りテクニックを駆使してエイリアンに立ち向かっていった。交差点を中心と考え、回りをすべて落とし穴で固めておけば穴埋め中に背後から襲われることはない。また、エイリアンが這い上がってきそうであれば埋めに行かず、その手前に新たな落とし穴を作れば危険度は低くなるなど、敵をトラップに引き込むゲームの先駆けである。

エイリアンの数はラウンドが進むにつれ増えていき、エイリアンのスピードも上がっていく。あまり長い時間そのラウンドをクリアしないと無尽蔵にエイリアンが増えてしまい手がつけられない。掘って埋めるだけがすべてではない、なんとも言えない緊張感とプレッシャーがあるゲームだった。（がっちん）



エイリアンに囲まれてしまうと逃げ場はまったくない。



全体を見渡せる広い視野を持つことが重要なゲーム。背後にも気を配ろう。

シェリフ

1979年／任天堂
操作：８方向レバー＋チャンネルスイッチ
©Nintendo



「HELP！」と助けを求められたら黙っているわけにはいかない。

任天堂から発売されたゲームで、チャンネルスイッチで８方向に弾が撃てる戦略性の高さが当時素晴らしかった。

プレイヤーは自機であるシェリフを操作しつつ、回りを取り囲んでいるならず者を退治していくという西部劇を思わせる世界観。一見おとなしそうなならず者であるが、時々中に入ってきてシェリフを襲ってくるので素早く対処しなければならない。その数は斜め４方向からで最大で４体ものならず者が進入してくる。外周にいる場合とは段違いに狂暴なのが特徴。このある意味２つのモードが存在するだけでプレイヤーを熱くさせた。

しかも、倒した場合の得点は中のほうが２倍になるので、意識的に中に入れてから倒しているプレイヤーも見られた。また、時おり飛来するコンドルも高得点であり、ならず者の合間をぬって撃墜するおもしろさもある。

ほかに、特筆すべきはある一定のラウンドごとに与えられるボーナス得点。これは決められたポイントではなく、現時点での得点が２倍になるというもので、高い点効率で倒した場合の格差が非常に大きい。自然と高い点数を狙いたくなるような魅力がある。女の子を助けたご褒美に巨大なハートと共に与えられる２倍ボーナスはとても爽快感があった。

今までになかったタイプのアクションゲームであり、フィールドの全方向から敵が襲ってくるというだけで大変なプレッシャーを感じるゲームであった。（がっちん）



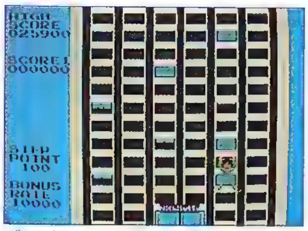
四方からならず者が進入してくる。素早く向かい撃とう。



ボーナスは現時点の得点が２倍になる。あまりにもデカイ。

クレージークライマー

1980年／日本物産
操作：８方向レバー２本
©1980 Nihon Bussan Co.,Ltd.



ぼやぼやしていると窓をしめられ、行き詰まってしまう。

ツインレバーを駆使してビルを登っていく。屋上のヘリコプターにつかまればラウンドクリア。しかし、その高さは尋常ではなく登っていく様はまさにクレージーであった。

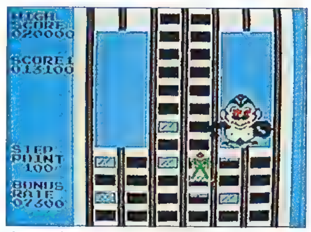
ツインレバーが当時は画期的で左手と右手にそれぞれ左右のレバーが対応しており、スムーズな人間的な動きをするとゾッとするほどであった。

また、多種多様のユニークな障害がこのゲームの楽しいところでもある。植木鉢やビンを窓から落としてきたり、鉄アレイ（！）も落ちてくる。植木鉢など軽いものであれば、両手で支えていれば耐えることができ「いて」という声が非常に愉快。シビレ看板などはわざとシビレさせてクライマーの服の色を変えて遊ぶこともできた。

窓も閉まってしまうと手をかけることができないので、アッという間に行き場を失うこともある。しかもあまり同じ場所で粘っていると「ガンバレ」というかけ声がかかり、数回かけられると力尽き「アー」という声と共に落ちてしまうのが非常に印象的。

面構成は全部で４ラウンド。それをクリアすると再び１面に戻る。ただ、２面以降はそのラウンドでミスしていないと鉄アレイや鉄骨がしつこく落ちてくる。しかも４面の最後のハズレ看板はかなり運が良くないと超えられない高難度。１周するだけでもかなりの腕を必要とした。

登っているときの効果音が心地よく、鳥が飛んでくるとき、ゴリラの出現、風船につかまったときの曲などもじつにいい味を出していた。（がっちん）



上から振ってくるものは変なものばかり。



中にはちょっとしたイベントもあり、危険でありつつも楽しませてくれた。

トランキライザーガン

1980年／セガ・エンタープライゼス
操作：4方向レバー＋1ボタン



麻酔銃で猛獣を眠らせてトラックに積み込んでいくゲーム。

セガから発売された、猛獣を麻酔銃で眠らせてトラックへ運ぶという独特なアイディアが光った。猛獣は蛇、ゴリラ、ライオン、象と麻酔銃への耐久値がそれぞれ2、3、4、5発と決められており、規定の弾数を撃ち込まなければ眠らせることができない。もちろん麻酔銃なので、表示されているタイムが0になってしまうとまた動き始めてしまう。

トランキライザーガンのフィールドは固定でスクロールはしないが、猛獣たちは森の茂みに逃げ込みもすればいきなり目の前に現れてくることもある。道なりにしか歩けないのは操作できる自分だけだ。ハンターと猛獣の追う立場と追われる立場の逆転がが地味に見えそうなゲームにひそかに興奮を与えていた。

眠らせた猛獣はその都度トラックに運んでもいいが、一度に4匹同時に眠らせればボーナスがもらえるし、それぞれ1匹づつ、2匹づつ…と猛獣の数をそろえることにより、トラックの燃料が補充される。このあたりの制約が逆にこのゲームをおもしろくしていたと言えるだろう。だが、ゴリラだけトラックの後ろに回り込み猛獣たちを逃がそうと妨害してくるので、なかなかそろえるのが難しかった。



すべての猛獣を眠らせるとボーナス点。マニアなら狙ってみよう。



ゴリラは仲間を逃がすイヤな相手だ。警戒する必要があるぞ。

ほかに、裏技としてボタンをずっと押していればトラックの燃料が減らないというミニテクニックが存在した。これにより、猛獣がほとんど現れない安全な場所で待ち、忍耐力が必要であるが、地道にプレイすれば長時間遊ぶことができた。（がっちん）

QIX

1981年／タイトー
操作：4方向レバー＋2ボタン



自機となるカーソルを動かし、ひたすら面を取っていく。アイディアの勝利。

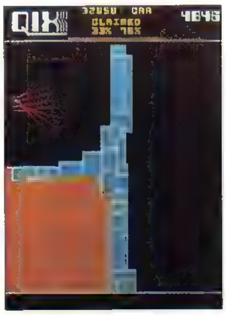
画面いっぱいに広がったフィールドで、陣地を得るために4方向のレバーにより自機となるカーソルを動かし、ボタンを押すことにより、行動がスタート、陣地を囲むというのが遊び方となるわけだが、これだけでは何も面白くないということで、雨すだれのようになってフィールド内を跳ねまわる敵をつくり、ゲーム性を持たせた。

またそれ以外にも行動をジャマする敵がライン上を移動し、じっとさせない部分も作り出し、意図的にゲームを終わらせる要素も入っていた。

ゲームの進行は、その行動により、フィールドの全面積の75%以上を囲めばそのステージを終了し、次のステージへ進んだ。

このゲームをギャラリーとして見ていて面白かったのが、プレイをしているプレイヤーの肝っ玉の大きさがわかるということ。慎重な人だと小さく小さく、少しずつ囲んでいくとか、怖いもの知らずの人だと、一気にダッシュして半分以上をゲットするとか、その人の性格を見ることもできた。

そこで生まれたテクニックとして、細い塔を少しずつ伸ばしていき、効率よくフィールドを囲んでいくもの。これによりかなり安全にプレイを展開できるようになったわけだが、このテクニックは、それ以降に発売される「スーパークイックス」や「ヴォルフィールド」「ギャルズパニック」など同じゲームシステムで作られたゲームで威力を発揮することになる。しかしその発展は難しく、以後画期的なゲームは出ていない。（ずる）



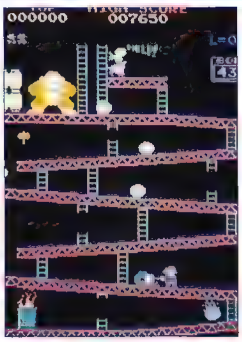
一文字、十文字と棒を伸ばしていくことにより、安定して面を確保することができる。



全体の75%を囲むことにより面クリア。一気に半分近く確保することもできる。

ドンキーコング

1981年／任天堂
操作：4方向レバー＋1ボタン



坂を転がり落ちる障害物を避け、お姫さまを助け出すのだ。

今や世界のアイドルとなった「マリオ」だが、その彼がデビューしたのがなんとこの「ドンキーコング」だった。

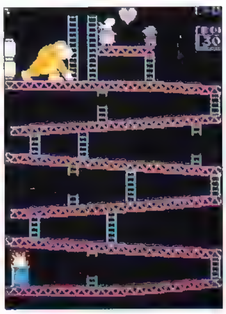
4方向レバーとジャンプボタンにより、マリオはさらわれた姫を助けるために、25m、50m、75m、100mと設定された4つのステージで、待ち受ける障害をクリアし、敵を倒して上を目指すゲームであった。

マリオのそのキャラクター性もあるが、しっかりした目的を持たせた上にしっかりしたアクションをさせるゲームはそれまでなかっただけ大ヒットすることとなる。その影響からゲームウォッチ（液晶による携帯型ゲーム）でも発売され（2画面ものも出た！）、シリーズとしても「ドンキーコングJr.」「ドンキーコング3」と発展していく。

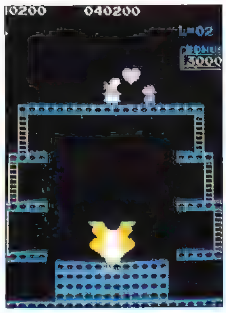
でもこのシリーズ、主人公であるマリオの名前はタイトルにされていなかった。それが実現するのは、2P協力プレイができる環境を待つ（2年後のだけど）こととなる。

「ドンキーコング」と聞くとやはり「ワープ」という技が思い出される。これは25mという最初のステージで行うもので、成功すると姫を助けることなく?!そのステージをクリアできるなどの技であった。

ネームに関してだが、このゲームではなんと12文字まで入力できた。ちなみにこのゲームをやっていたときに今の私のネームが完成した。フルに入力すると「-ZURUZURU-」だった。



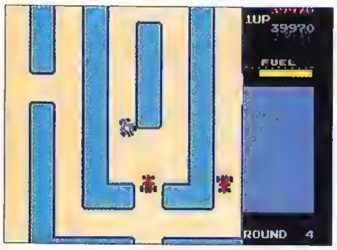
それまでの無骨なキャラクターゲームとは違い、そこには個性が存在していた。



これほどまでに長く親しまれたゲームキャラクターは存在しないだろう。

ニューラリーX

1981年／ナムコ
操作：４方向レバー＋１ボタン



迅速な判断が要求される、アクションゲームの最高峰。

マイカーを操作して、執拗な敵車をかわしながらフィールド上に点在するフラッグを回収していく任意スクロールのアクションゲーム。

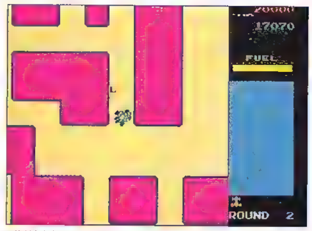
画面右側には敵車とフラッグの位置を示すレーダーがあり、これを頼りにフラッグを集めていく。メイン画面は全体マップの一部で、その意味でこのゲームは、任意スクロールというより特殊な固定画面アクションと捉えることもできる。

回収するのは普通のフラッグの他に、残燃料がそのまま得点になる「Ｌフラッグ」、それ以降そのラウンドのフラッグの得点がすべて２倍になる、かの有名な「ＳＰフラッグ」がある。レーダー上でもＳＰフラッグはそれと分かるように点滅しており、これを最初に狙うのはいわば必然であった。

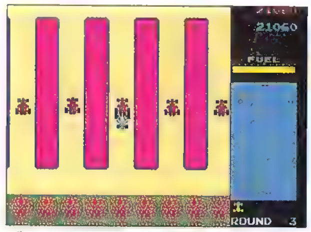
唯一あるボタンは煙幕ボタンで、マイカーの後方に煙幕が張れる。これに敵車が絡まると一定時間足止めすることができるが、煙幕は燃料を消費してしまう。マイカーＯＵＴの要因は敵車、岩との体当たりだが、燃料が切れるとスピードが格段に落ちてしまい、一瞬で敵車に捕まってしまうのだ。

当時は非常に斬新な印象のあったニューラリーＸだが、広い意味ではヘッドオンなどのドットイートの派生進化形といえる。そして後にロードランナーなど、固定画面のアクションパズルへと発展していく。進化過程において、重要な意味を持ったゲームであった。

なお、難度が高く、Ｌフラッグのない「ラリーＸ（1980年発売）」もあり、ニューラリーＸはそのバージョンアップ版である。（C・LAN）



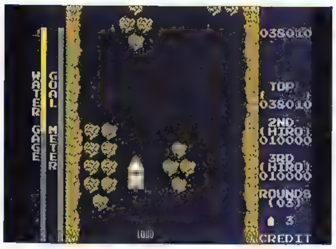
残燃料が得点になるLフラッグ。正式には「ラッキーチェックポイント」。



ボーナス面では敵車は動かない。面スタート時のみすり抜けるテクもあった。

リバーパトロール

1981年／オルカ
操作：２方向レバー＋１ボタン



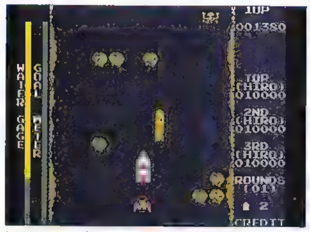
溺れている人を助けながらゴールにたどり着くのが目的。

オルカから発売された、縦スクロールアクション。障害物を避けながら目的のゴールにたどり着くという単純な発想ながら、さまざまなアイディアが盛り込まれており、じつに奥の深いゲームであった。

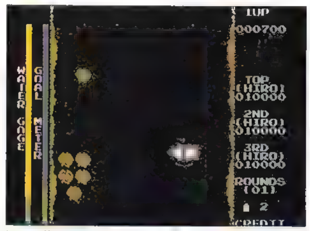
ゲーム内容は、穴が開いている船を水没するまでにダムに到着させるのが目的。途中、溺れている人を助けるとボーナス得点。100点からスタートし、連続して助けると200､300と1000点まで上昇していく。ただし、船の真っ正面からだと溺れている人を潰してしまうというシビアな設定であった。

川は上流に向かって進んでいくため、アクセルに相当するボタンを離せば後ろにドンドン押し流されていく。よって、一度進んだ場所であっても戻ることが可能であり、より多くのフィールドを有効に利用できる。自由度の高さも人気の秘密であった。

船を妨害する障害物は川に点在する岩が中心ではあるが、ほかにもたくさん出現する。上流から丸太や船、ドラムカンが流れてくる。ほかに渦巻きにも巻き込まれるし、水没のスピードが上がってしまうワニもやってくる。プレイヤーは目的達成のために、数多くの困難に立ち向かわなければならない。今考えてみれば、慎重すぎるほどのプレイングが要求されるところが良かったのだろう。集中力を切らせてしまうとアッという間にミスを連発してしまう。こんなところが、このゲームの人気の秘密でありプレイヤーを魅きつけていったと言える。以降、さまざまな要素が加わりアクションゲームは発展していくことになる。（がっちん）



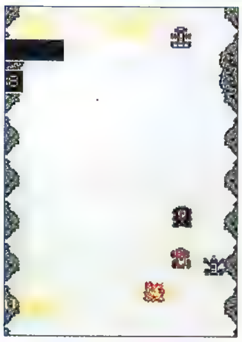
正面から助けると殺してしまうぞ。丸太に気をつけろ。



渦に巻き込まれると浸水が激しい。タイミング良くボタンで脱出だ。

バーニンラバー

1982年／データイースト
操作：８方向レバー＋１ボタン

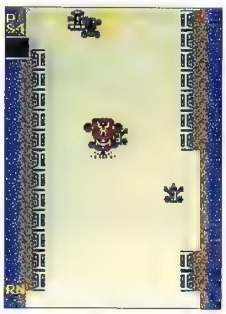

敵車との激しいカーアクションがウリのゲーム。熱いぞ。

データイーストから発売された、数多くのアイデアが詰め込まれたカーアクションゲーム。敵車に体当たりする破壊的な爽快感と高速で走れる解放感が見事にマッチしており、当時のプレイヤーを熱く燃えさせた。

まず、自機の速度が早くなると（100Kｍくらい）ジャンプができるようになるのが戦略性を高めている。これにより、危険な障害物を飛び越すことができるし、敵車を踏みつけて破壊することもできる。逆に、後半面はこのジャンプを駆使して飛び越さなければならない場所もあるので、非常に重要であった。

また、敵車への当たり方も考えなければならなかった。自機の前方に敵車を当ててしまうとスピードが極端に落ちてしまうので、なるべく後ろを当てるようにするのがコツである。

そのようにして、倒した敵車の分だけボーナス得点がもらえたのだが、このゲームの真のおもしろさは、敵車を１台も破壊しないようにしてチェックポイントにたどり着くところにある。ややマニアックな遊び方であったため、当時これを狙っているプレイヤーはそれほど多くなかった。しかし、このシステムは後にタイトーから発売された超人気ゲーム、ナイトストライカーのパシフィストボーナスの原点とも言うべき隠れボーナスであった。難度としては、前半は低いが後半はかなり高くなる。やはり後半は、道路が切れているので、きっちりと覚えなければならず、ジャンプの距離をうまく調整しなければならないのが難しかった。（がっちん）


邪魔な敵車は上から踏み潰すことも可能。戦略性の高いゲームだ。



スピードが上がると「JUMP OK!」とメッセージが出る。

Mr.Do !

1982年/ユニバーサル
操作：4方向レバー＋1ボタン



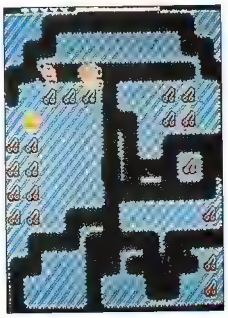
コピーも多く出回ったクスタードゥ。ネオジオで出たのもこのシリーズ？

固定画面、面クリアタイプのアクションゲーム。同社Mr.Doシリーズの記念すべき最初の作品である。数多くのフューチャーとテクニックがあり、シリーズ最高傑作といえる。しかし、永パがあったため長寿でなかったのは残念である。

面クリアの方法は、反射ボールを当てるか、リンゴを落としてつぶすかして、敵を全滅させるか、画面中のサクランボをすべてとるか、EXTRAを揃えるか、又はダイヤを取るかの4種類となっている。とくにダイヤは面クリアと共に1クレジットサービスという当時の子供たちにとっては涙もののフューチャーだった。めったに出ないが、出現した時の『キラキラ』という大きな音は、他のゲーム中のプレーヤーさえも振り向かせる程の威力があった。

中央の敵の巣は8匹が出つくした後にフルーツターゲットならぬデザートターゲットが出、取ると敵の動きが止まってパックマンのモンスターのような敵と共にEXTRAモンスターが出てくる。このモンスターを倒してEXTRAの文字をそろえれば1UPである。このターゲットも毎面違うものが出てくるので、「次が見たい」というプレイヤーの心をくすぐる。

敵をつぶすリンゴは一段落ちただけでは割れないし、横に動かすこともできるので、プレーの幅が大きく広がっている。その他サクランボは止まらずに連続で8個取るとボーナス点が入るという具合に、1つの画面の中に非常に多くの要素を盛り込んだ贅沢な作品といえる。（DAN）



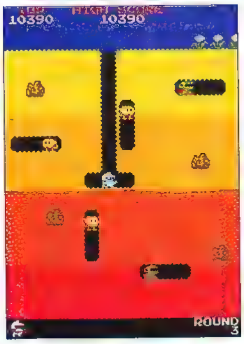
リンゴで敵をつぶすのも重要なテクニックの一つだ。



EXTRAをそろえると、強制的に面クリアとなった。昔のゲームならでは。

ディグダグ

1982年／ナムコ
操作：4方向レバー＋1ボタン



基本ゲーム画面。画面中のモンスターをすべて倒せば面クリアとなる。

ナムコから発売された、固定画面クリアタイプのアクションゲーム。迷路があらかじめ用意されているそれまでのドットイートタイプのゲームとは一線を画して、自分自身が「地面を掘る」ことにより通路を確保していくという考え方が画期的だった。

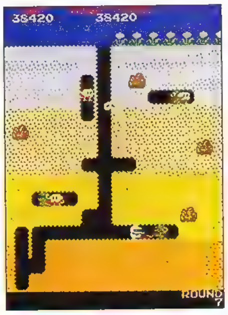
ゲームの基本ルールは、「ディグダグ」を操作して地面を掘り進みながら、画面中の「プーカァ」「ファイガー」というモンスターを全滅させるというもの。特徴的なのがモンスターの倒し方で、モリを刺してポンプで空気を送り込み、破裂させる方法「プクプクポン」と、地中に配置されている岩の足場を崩して押しつぶす方法「岩石落とし」とがあった。基本的にはプクプクポンの方が簡単に先へと進めるが、岩石落としの方は、まとめて倒すとスコアが高いというメリットもあった。

基本ルールとしては単純なものながら、つきつめていくと非常に奥の深いテクニックがある。まず、ポンプによる攻撃は、モリを刺してから破裂させるまでに、何度かボタンを押して空気を送る必要があったため、あえてモンスターを破裂させずに足止めし、後ろを通過する「風船抜け」。薄い壁ならば、モリが貫通して壁の向こうのモンスターに刺せることを利用した「陰険打ち」。これらのテクニックをフル活用してモンスターを一箇所にまとめ、その上から岩を落として高得点をたたき出すパターンを作ることは、ある種のステイタスであり、当時のマニアはパターン作りに熱中した。

（善之字）



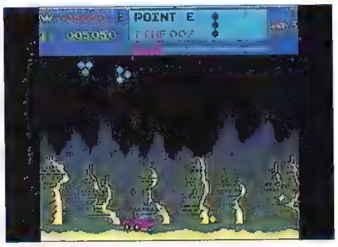
岩で潰す、「岩石落とし」があった。



敵を倒すためには、モリを刺して破裂させる「プクプクポン」と、

ムーンパトロール

1982年/アイレム
操作：2方向レバー＋2ボタン



アクションとシューティングの境目にある「ムーンパトロール」。「チェルノブ」「ウルフファング」などのベースになったゲームともいえよう。

ひたすら右方向へとスクロールしていく月面の上を、月面調査車両にて進んでいくアクション・シューティングゲーム。

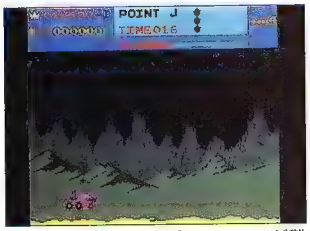
操作ディバイスは左右への移動とジャンプ、そしてショットという行動のみであり、ショットは正面方向と真上方向への2方向へ発射することが可能である。自機の進行を妨げる障害としては地面に設置された地雷や岩のほか、突然出現する穴や上空から攻撃してくるＵＦＯ。さらには背後から出現してきて体当たりしてくる追跡車両などが存在する。

地雷や穴、追跡車両などはジャンプで回避するしかないのだが、ジャンプ中にレバーを右に倒すことでジャンプ距離を伸ばすことや、逆にレバーを左に倒すことでジャンプ距離を短縮するなどのテクニックが存在する。逆に言えば、このくらいできなければ穴の先に地雷があったり、大きな穴が開いているといった場所をクリアできない仕組みだ。

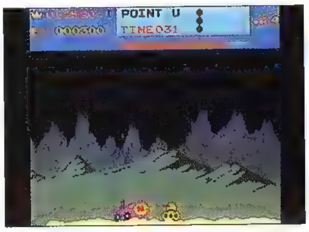
また岩は前方ショットで破壊することができるが、大きな岩は2発ショットを当てないと壊すことができない。つまり岩が連続して出現するような場所では、壊すべき岩と跳び越すべき岩を見極める必要がでてくるのだ。

簡素な操作ディバイスながら、奥深いテクニックを要求されるゲーム…それがこのゲームなのだ。

強制スクロールアクションシューティングの王道的要素を多く持つ。その後の横アクション（シューティング）を中心とし、広範囲にわたって影響を与える。（MW岩井）



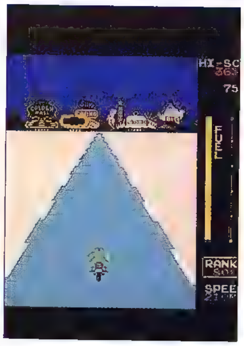
敵の攻撃よりジャンプアクションが難しい。



上方向および前から敵が出てくる。

ジッピーレース

1983年/アイレム
操作：８方向レバー＋２ボタン


街に近くなると3D視点に切り替わる。

古くからあるドライブアクションをより、アクションゲームとして高めたゲーム。

自機であるオートバイを操作し、上方向へと向かってひたすら進んでいく、トップビューのレースゲーム。ニューヨークを目指して、ひたすら走行する。だが、チェックポイントに到達するか、または路上に落ちている燃料アイテムを拾わないと燃料を給油することができず、燃料切れで停止してしまうとミスとなる。もちろん敵（？）であるクルマに接触しても、ミスになるのだが。

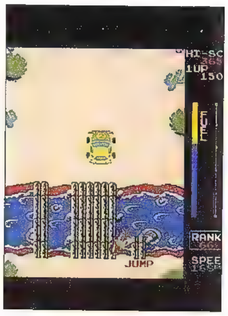
また全行程上にて順位が設定されており、各チェックポイントに到達した時点で順位に応じた給油とボーナス点を受けることができる。

各チェックポイントに到着すると画面は一変し、疑似３Ｄ画面に切り替わる。ここでは奥から手前に向かって走行してくるクルマに接触しないようにバイクを操作すればいいのだが、クルマが見えてから一瞬の間にクルマが左右どちらに移動するかを見分けることができないと接触してしまうというくらい、敵車の動きは素早い。とは言うものの、読み違えてもクルマと道路脇にギリギリ１台だけバイクがやっと通れるスペースがあるため、読み違えたときでも頑張れば大丈夫なのだ。


チェックポイントによって燃料を補給。

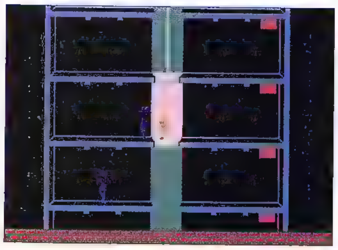
ニューヨークに到達する度にバイクの排気量が上がっていき、スクロールの速度はどんどん早くなっていく。

後のドライブアクション全般に影響を与えた。　（MW岩井）


通常はこのようなトップビューでプレイする。

エレベーターアクション

1983年／タイトー
操作：４方向レバー＋２ボタン

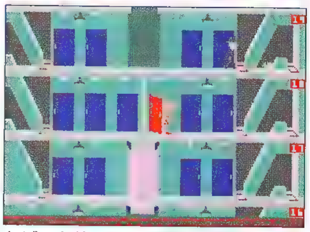

エレベーターの活用こそ、このゲームの面白さ。

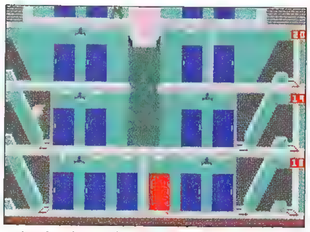
言わずと知れた同社エレベーターアクションリターンズのもととなった作品である。スクロールは上下のみで、敵は１種類といたってシンプルなゲームである。

ビルの屋上から潜入してエレベータを使い、敵を倒しつつ機密文書をすべて盗み出して地下にある車で脱出するという内容だが、敵の倒し方が面白い。ただ銃で倒すだけでなく、電灯を撃ち落として、それを敵に当てたり、ジャンプして体当たりで倒したり、エレベーターでつぶしたりといろいろあり、それぞれの倒し方で点数が違っていた。特にエレベーターでつぶすのは快感で１面に１回はつぶそうとしていたものである。又、電灯を撃ち落とすとしばらく停電になり、敵を倒した時の点数が２倍になる。

機密文書を盗むのは、ただ赤い扉に入ればよい。ただしこれが１番の目的なので、取り忘れて地下についてしまうと強制的に赤い扉のところまで戻されてしまう。

敵はジャンプこそしてこないがしゃがんで撃ったり、高次面では寝そべって撃ってきたりと非常に手強い。６面～７面あたりから急に難しくなってくる。この理不尽がプレーヤーを惹きつける原因となったのかもしれない。このゲームをやっていた人ならエレベーターアクションリターンズよりこちらの方が好きだという人も多いはずである。また、一定時間が過ぎるとBGMが変わり、エレベーターの操作性が悪くなり、敵が強くなり、さらに難しくなるのだ。リターンズしか知らない人はぜひ、やってほしいゲームだ。(DAN)


トビラを使って一時回避や電球を割ることもできた。


エレベーターの扱い方を確認しないと、痛いめを見る。。パズル的要素も含まれる。

ペンゴ

1985年/セガ・エンタープライゼス
操作：４方向レバー＋１ボタン



タイトル画面。最近はキャラクター紹介があるゲームって少ないね。

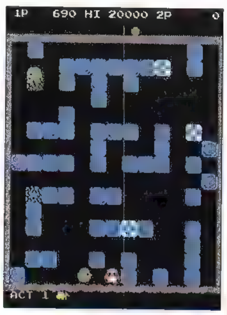
面クリアタイプのアクションゲーム。敵のスノービーを全滅させることで、面クリアとなる。敵の退治方法としてアイスブロックを飛ばしてつぶす。外壁をゆらして気絶している間に回収する。卵の入っているアイスブロックを壊すなどで、単純でとっつきやすい内容になっている。

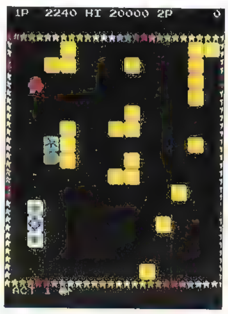
さらに、ダイヤブロックというブロックがあり、これを３つ並べると高得点のボーナスがあり、敵を気絶させることができる。これによって非常に奥が深いゲームとなっている。ブロックは１つずつしか飛ばすことができず、２つ以上並んでいる場合は手前のブロックが壊れるようになっている。敵はひたすらアイスブロックを壊してくるのでブロックが少なくなってくると非常につらい。

スノービーのアルゴリズムは非常にわかりずらく、見た目よりずっと難しい。また、早く面クリアをするほど、高いボーナスがもらえるので、これもプレイヤーを熱くさせる一要因となっている。

２面クリア毎にあるブレイクタイムもペンギンのかわいい動きでプレイヤーを楽しませてくれた。このかわいいキャラクターと軽快な音楽とそこそこの難易度で多くのプレイヤー、特に女性プレイヤーまで虜にしたゲームではなかったか。

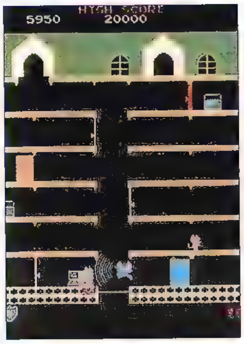
ちなみにこのブロックを飛ばして敵をつぶすというアイデアは、後にコナミのにゃんにゃんパニックやアイレムの迷宮島、またカプコンのドンプルなどに応用されているように、画期的なものであった。(DAN)


壁を揺らすとスノービーを気絶させることができる。


ダイヤブロックをそろえるとボーナス得点。画面中のスノービーは気絶する。

マッピー

1983／ナムコ
操作：２方向レバー＋１ボタン



ゲームの世界に、物語性とキャラクター性の両側面を打ち立てた秀逸な作品。

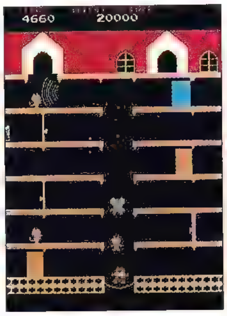
ナムコ初期のコミカルアクションゲームで、ネズミの警官であるマッピーがニャームコ屋敷から品物を取り戻すというもの。ルート的には、ドットイートゲームの延長線上と言える。だが、素晴らしいキャラクター造形と、新味を加えたさまざまなアイデアによって、完成度の高いゲームとなっている。

アイデアのかなめは、トランポリンという独創的な発想にある。通路ではミューキーズ（子猫）にぶつかるとやられてしまうが、トランポリンではねている間はやられない。しかし、トランポリンは３回連続してはねると下に落ちてしまうので、通路に着地しなければいけない。

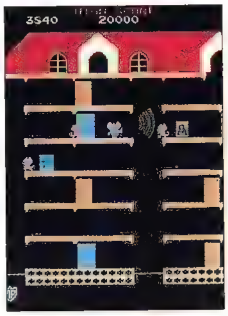
このアイデアが、他のゲームでは為し得ない、スリル満点の逃亡劇を演出している。また、敵をパワードアやベル、落とし穴などでまとめて倒し、高得点を狙えるフィーチャーもあったことが、ゲームにより深みを与えている。品物を安い順に取って倍率を稼ぎつつ、まとめて倒して高得点を得る。

スタート直後からパターン化していくのが高得点への道だが、ＭＡＰは変わるしどんどん難しくなっていくので、パターン化しきれないところが面白いところであった。

キャラクター面では、ハードの限界を補う、ドット職人の技術が光る。色数を使えず、小さくしかできないキャラクターをマッピーに見せるテクニックは芸術的。２パターンで歩いているように見せる技術は、現代にはないものがある。（ぜんじ）



ゲームに攻略性と緊張感を与えたトランポリン。使い所と使い方がミソ。



自分のキャラの動かし方が自然と攻略や稼ぎに繋がってくる優れたゲーム性を持つ。

マリオブラザーズ

1983年／任天堂
操作：２方向レバー＋１ボタン



単なる攻撃ではなく、気絶段階を設けることにより緊張感と戦略性が増した。

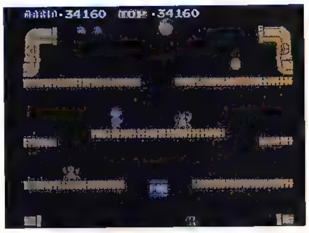
「マリオブラザーズ」といえば、いわずと知れた世界的に有名なキャラクターであるが、そのキャラクターの登場も最初はファミコンではなく、アーケードゲームであったことをご存じだったでしょうか？このゲームがその記念すべき第１作目！と言いたいところではあるが、実はすでに２作が作られている。ここでこのゲームが取り上げられる理由は、なんといっても２人が横に並んで協力プレイができるということ。

それまでのゲームでは、テーブル筐体の手前側とその反対側にプレイヤーが１人ずつ座りプレイする形が主流だったのに対し、それを手前側に２人分の操作系を用意し、同一画面中で２人のプレイヤーが操るキャラクターが登場したのだ。プレイヤーが２人並んで同じ目的を持ってプレイするこのスタイルは、孤独にプレイするものから大きく変化したものであった。

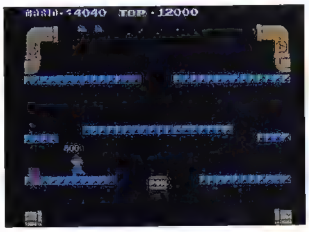
このスタイルはその後の協力プレイの基本となり、さらにはアップライト型筐体の形に発展することになる。

ちなみに２人同時に同一画面でプレイできるゲームには、「カメレオンアーミー」というシューティングゲームがあった。テーブル筐体の両側に座り、撃ち合うというものだった。これはこれでテーブル筐体を上手の使った歴史に残してもいいタイトルといえよう。

２人協力プレイが出てきたという点が目につくが、その他にも強制的にゲームを終わらせる（制限時間を持たせる）演出や、１度にすべての敵の動きを止める、今でいうところのボムの存在も忘れることはできない。（ずるずる）



「協力するか、裏切るか」がキャッチフレーズの２人同時プレイも特徴の１つ。



中央の「POW」を叩くことにより、画面全体に１ダメージ分追加することが可能。

リブルラブル

1983年／ナムコ
操作：８方向レバー２本



基本ゲーム画面。画面中のマシュリンをすべて囲めば面クリアとなる。

ナムコから発売された、レバー２本を同時に使用する固定画面クリアタイプのアクションゲーム。他に例を見ない独特の操作方法と、当時としては珍しいファンタジックなキャラクターがプレイヤーに衝撃を与えた。

最も特徴的なものがゲームの基本ルール。２本のレバーでリブルとラブルという魔法の道具をそれぞれ操作するというもので、お互いがラインによってつながれており、ラインを杭に引っかけて画面中のマシュリン（キノコ）をすべて「バシシする（囲むの意）」と面クリアになる。上達のためにはリブルとラブルを別々に動かす訓練が必要で、この全く新しいゲーム性に、当時のプレイヤーは戸惑いつつも熱中した。

ゲーム進行にまつわるフィーチャーも秀逸である。フィールド上に育っていく植物をバシシすることによってエネルギーにしているのだが、バシシした土地は荒れてしまい、植物が育たなくなってしまう。土地をもとに戻すためには、どこかに隠されている宝箱を探し当て、その中にいる妖精トプカプをバシシして「奇跡」を起こさなければならない。このように、単に面クリアの条件であるマシュリン全バシシを満たし続けるだけでは手詰まりになるように各フィーチャーが配置されており、飽きのこないゲームが楽しめるようになっている。

プレイヤーが熱狂したのはスコアや面数でなく、奇跡を起こした回数と宝箱の中身。特に秋面の宝箱には、滅多に出ないアイテムが入っているため、一層宝箱探しに熱が入った。

（善之字元帥）



植物は命綱。リブルラブルぼエネルギー源となるため、すべて囲んではならない。



トプカプをすべて囲んで奇跡を起こし、荒れた土地をもとに戻そう。

グロブダー

1984年／ナムコ
操作：8方向レバー＋2ボタン


「GET-READY」コロシアムの中の敵ビークルをすべて破壊せよ。

かの名作シューティング「ゼビウス」の敵キャラクター「グロブダー」が自機という、それまでにない斬新な発想の固定画面のアクションゲーム。
この発想は後に「ピストル大名の冒険」に受け継げられる。

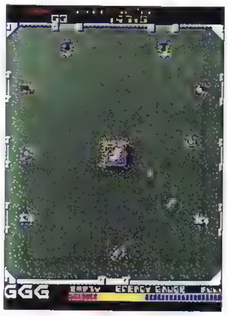
コロシアムに配備されている、ロボット・マシーンをすべて破壊すればクリアーとなる。「エナジーキャノン」と呼ばれるレーザーと敵機の攻撃を防ぐ「シールド」が装備されており、この二つを駆使して全99ラウンドを闘い抜く。

ただクリアする目的だけでもかなりのボリュームだが、相手を破壊したときに起こる爆風で、他の敵機を巻き込ませ、「誘爆」させることも可能で、その数によりかなりの高得点を得ることができる。これにより、戦略性の面でもかなりの奥深さがあった。

システム面でかなり特異なのが、画面下部に表示されている「エネルギーゲージ」で、移動だけしている分には減少しないが、エナジーキャノンやシールドを使用することによって減少する。エネルギーゲージの残量により、シールドの状態が変化し、ゲージが青の範囲であれば敵弾及び爆風を防ぎ、黄は敵弾のみで、赤に至っては発生はするが、まったくその機能を果たさなくなってしまう。停止していればエネルギーゲージは回復するるので、そのペース配分が非常に面白い。

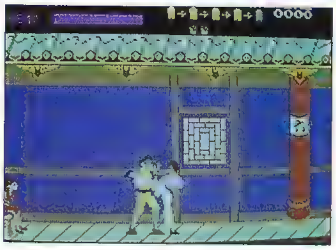
ほかのタイトルにはないラウンドセレクトや1コインにつき3クレジットサービスもみられたが、それでもかなりの高難度だった。（スー）


性格付けがハッキリ分けられた敵ビークルたち。誘爆を狙うのも重要なテクニックだ。


ROUND99。攻撃パターンを知らないと、コンマ単位で即死する。

スパルタンX

1984年／アイレム
操作：4方向レバー＋2ボタン


こいつがラスボスのミスターX。

ジャッキー・チェン主演による同名映画をモチーフとした、横スクロールのアクションゲーム。

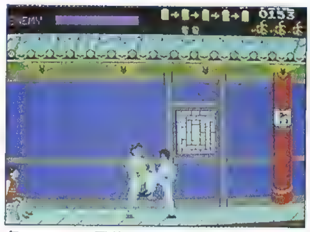
操作は8方向レバーでジャンプや歩行、しゃがませたりしながら、パンチとキックそれぞれのボタンを駆使して先に進んでいく。キックはパンチよりもリーチが長いものの、敵を倒したときの点数はパンチの方が高いなど、状況に合わせた攻撃の使い分けによってスコアアップが狙える。

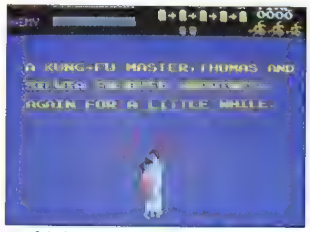
特徴的なところとしては、格闘アクションであるといったもの。この「スパルタンX」がなければ「ファイナルファイト」も「ストII」も「バーチャファイター」もなかっただろう。現在の格闘アクションゲーム・対戦格闘の草分け的な作品だ。

また、面ごとにスクロールする方向が違うこと。1面は右から左方向だが、2面は左から右へというように、偶数面と奇数面で進行する方向が変わるのだ。

敵は種類ばかりか、それぞれの攻撃方法が多彩であった。ナイフを投げてくる敵に対しては、上段に投げたナイフはしゃがんで避け、下段に投げたナイフはジャンプして回避する。主にボスキャラの攻撃はこうした上下への攻撃揺さぶりが中心となるのだが、そのパターンをいかに素早く見切るかが攻略のポイントだ。

ラスボスという存在や、エンディング、体力ゲージがあるといった、当時としては非常に珍しいものを多く持っていた。
（MW岩井）


各フロアの最後にはボス戦が待っている。



スパルタンXはアーケードゲームの進化において非常に重要なゲームである

ドルアーガの塔

1984年／ナムコ
操作：4方向レバー＋1ボタン



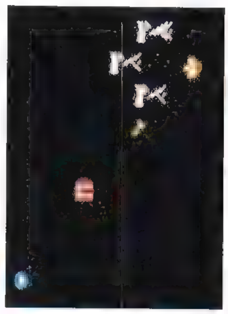
デモプレイ画面もなく、面セレクトすら隠しという恐るべきゲーム。

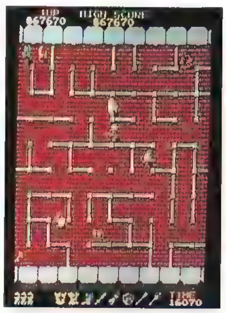
「ドルアーガの塔」は、非常にメジャーな作品ではあるが、これほど異色の、悪魔のような魅力を持った作品は他に比類がないであろう。マニアへの挑戦を狙い、徹底して用意された隠し宝箱の数々は、多くのプレイヤーを虜にした。プレイヤーはギルという小さな騎士を操り、カギを取って出口へ迷路を進む、というルールは単純である。しかし、各面に出現する宝箱を取って、少しずつパワーUPしていかないと、敵は倒せなくなるわ、出口は見えなくなるわと大変なことになる。

このファンタジックな世界観と、RPG的な雰囲気は、ドラゴンクエスト以前の日本のゲーム界にははとんど存在していなかった。世界観1つをとっても、当時としては非常に独創的であった。また、今では考えられないくらい小さいギルの姿が、実に細かく見事に描かれているのを忘れてはならない。アイテムをパワーUPさせるごとに違いがわかるそのドットパターンのうまさは、地味ながら芸術的である。

そしてドルアーガの塔の最大の魅力は、宝箱に集約される、謎、謎、謎の圧倒的な魅力である。

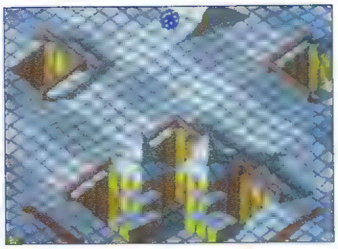
対戦格闘ゲームの隠しキャラ、コマンドなんて甘い甘い。ドルアーガの塔は、全60面すべてが謎だらけである。当時その謎を解くために、マニアは情報交換のため各地を飛び回り、交流したものである。情報は口コミで沖縄から北海道まで広がった。宝箱表を見て解くのではなく、自分で宝箱を探し、当時の盛り上がりをリアルタイムで体験してこそ、このゲームの真価がわかるのだ。（ぜんじ）


宝箱を取らないで進んでいくと暗くなってしまう。クリアは不可能!?


1コインでクリアしようと思っても、充分遊べる質の高いゲームだ。

マーブルマッドネス

1984年/アタリ
操作：トラックボール



高いところから落ちる場合、マーブルマンチャーにわざとぶつけて、自分を気絶させることでタイムロスを防いだりした。

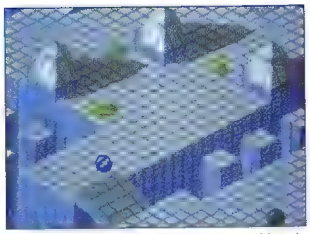
マーブルマッドネスは、いかにもアタリらしい、自由な発想と奇抜なアイディアが光るゲームである。

プレイヤーがトラックボールで操作するのはビー玉（マーブル）で、立体的な切り立った崖のようなコースをころころとコロがしてゴールを目指す。もちろん、様々なトラップや敵が邪魔してくるのだが、これがまた面白いものばかり。掃除機のように吸い込もうとするやつ、跳び掛かってきてペロリと舌なめずりしながらマーブルを食ってしまうやつ、しつこく追いかけてくる敵の黒いマーブル等々、演出とゲーム性が上手くマッチしたユニークな敵ばかりだ。高い所から落ちると粉々に割れて、ほうきで掃除されてしまったり、水たまりのような敵に触れると「じゅ〜」という効果音とともに融けてしまう等、ミスった時の演出も非常に面白い。

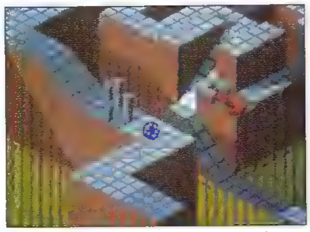
マーブルを素早く動かすためには、かなり気合いを入れてトラックボールを回さなければならない。専用筐体がアップライトで、立ってプレイするということもあり、プレイ感覚はゲームというよりスポーツのようである。1プレイは5分程度だが、何ゲームも続けてプレイするとかなり疲れるゲームである。

全6面でオールクリアとなる。面数は少ないものの、やはり操作性が特殊ということもあり、クリアするのは結構難しい。

ゲーム性はもちろん、グラフィック、サウンドも素晴らしく、非常に完成度の高い名作だ。（RED）



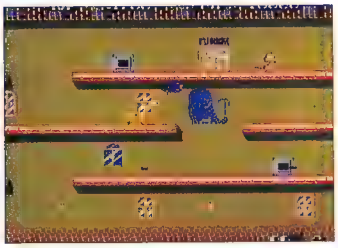
ただ転がすゲームだが、やはりそこはアタリ、いろいろなイベントが待ち受けている。



トラックボールとパネルの間にある少しの隙間でチョビ肉をした人は数しれない…。

フリッキー

1984年/セガ・エンタープライゼス
操作：2方向レバー＋1ボタン



自機である親鳥が、ひよこを助け出して出口へ導く。連結させて一気に脱出させる。

自機の親鳥を操作してひよこを猫の魔の手から救うアクションゲーム。

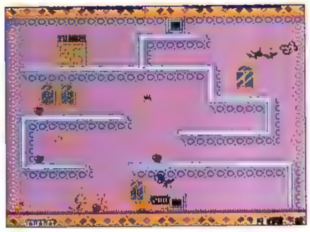
レバーで自機の移動、ボタンでジャンプ。ジャンプ中は左右に大きく制御が効くのが特徴。地上に置いてあるティーカップなどのアイテムを取って敵の猫に投げることができるが、投げる＝ジャンプなのでアイテムを持ったまま空中のひよこを回収することはできない。画面は任意に左右にスクロールするが、実際には地形は1画面分で同じ地形の左右がつながっている。この独特のスクロールのシステムは更に上下の画面もつながったテディボーイブルース（1985年）に受け継がれている。

ひよこを助けると自機の後ろをついてくるようになり、多くのひよこを助けた時のぞろぞろとついてくる様はとてもほほえましい。また助けたひよこが敵の猫に触れると自機から離れてしまいもう一度助け直さなくてはいけなくなる。離れてしまったひよこは助ける前と違って、自分勝手に画面を走り回るようになっていた。

面クリアの条件は全部のひよこを出口に連れていくことで、できるだけ多くのひよこを一度に出口に連れていくと高得点が獲得できる。また特定の面で全部のひよこを一度に助けると、背景の窓が開いて隠れキャラが出現するフィーチャーもあった。

猫にシーソーで打ち上げられて落ちてくるひよこを網で助けるボーナスステージも数面ごとにあり、一匹もひよこを落とさないとボーナス得点が入る。

軽快な音楽とパステル調のグラフィックが印象深い、スピード感あふれるセガのアクションゲームの代表作のひとつ。（京城）



様々な配置と敵の動き。1匹づつ出口へ出すか、まとめて逃がせるかがポイント。



敵を倒すより逃がせることがクリア条件という、最近では見かけなくなったシステム。

パックランド

1984年/ナムコ
操作：3ボタン



横スクロールアクションの基礎を作った、ナムコの代表的名作。

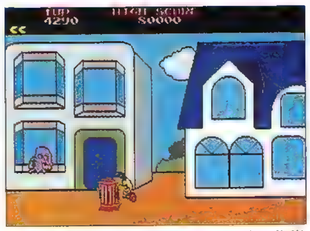
ナムコの横スクロールジャンプアクションの代表的傑作。当時としては、ずばぬけてカラフルで美しいグラフィックと、長大なMAP構成を誇る。スクロール型アクションゲームの形を確立すると共に、非常に緻密で奥の深いゲーム性は類をみない。

特異なのは、レバーのないボタン3つでの操作である。ジャンプの他に、左右の移動をレバーでなく2つのボタンで行う。ジャンプの空中にいる際も、ボタンで微妙に空中制御ができ、それが奥の深さを生んでいる。

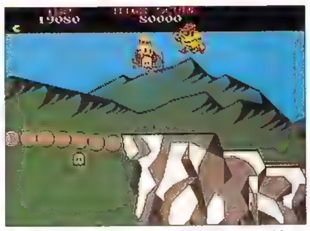
パステルカラーで塗り分けられた、パックランドに潜む敵は、クライド、ピンキー、インキー、ブリンキー、スーの5種。この敵はパックマンからきている。5種しかいないのだが、そのうちスーを除く4匹は、車やバス、飛行機、UFO、ホッパーに乗っており、敵のバリエーションは充分。キャラクターごとに、動きに性格があるのが面白さを深めている。

プレイヤーを惑わす障害物、ボーナスも多彩♪ 湖をジャンプ台で踏み切りロングジャンプしたり、丸太の崩れる中を渡っていったり、アスレチック要素は極限まで追求されている。ボーナスは、フルーツやパワーエサの後の逆襲の他、風船、ギャラクシアン、ステージ最後のジャンプのボーナスと、隠し要素もある。

この作品以降、ナムコは操作の凝った一連のアクションを作ることとなる。時代を感じさせない面白さは、キャラクターアクションゲームのオールタイム・ベストとして語り継がれるべきゲームといえるだろう。（ぜんじ）



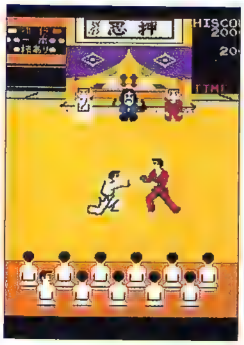
空中制御が微妙にきくところが、非常に深いゲーム性を生んでいた。



各面に隠しがあり、切り株や消火栓などを押すとヘルメットなどが取れる。

空手道

1984年／データイースト
操作：８方向レバー２本
©1984 DATA EAST CORPRATION



２本のレバーの組み合わせによって、繰り出される技が変化する。これは「逆突き」。

本格的に空手を取り扱った、アーケードゲーム界では世界で初めての格闘ゲーム。

１対１の対戦型ゲームで、後の対戦空手道と共に対戦格闘というジャンルを新しく築いたヒット作品である。

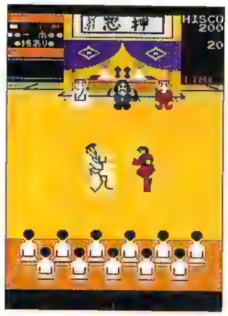
ある若者が空手道場で鍛錬し、やがて全国大会を目指すという、なんともわかりやすいストーリーで、飽きをこさせないものに仕上げている。

キャラクターの操作に２本のレバーを採用し、その組み合わせにより技が変化、その数はかなりのものであった。

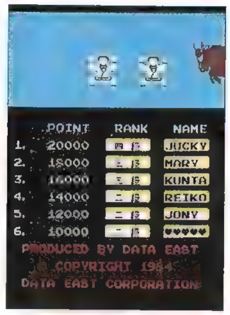
しかし、攻略をパターン化することで、覚えなければならない技は、ほんの一部だった。初心者にはゲームスタート時に練習をさせてくれるという親切設計にもなっている。

ステージ構成は、練習→組み手→ボーナスステージ→組み手→ボーナスステージ→組み手…のループで、最終段位の「名人」を目指す。「組み手」はＣＰＵとの対戦で、技が入ったポイントにより「技あり」「一本」に判定され、先に２本先取した方の勝利となる。一本の場合は、得点が２倍になるので、「いかに高得点の技を一本で取るか」のパターン化が進んだ。

ボーナスステージは、飛来する植木鉢などをたたき落とす「演舞」、空手ではお馴染みの「瓦割」、一撃必殺の「牛殺し」が順番に回ってくる。特に「牛殺し」は逆突きで倒すのが定番だが、上級プレイヤーにもなると、跳び蹴りで牛を倒し、周囲のギャラリーを湧かせたものである。まさに劇画「空手バカ一代」を彷彿させる内容だった。（スー）



「うわっ！やられた！」パターンなしだとＣＰＵはとても手強かった。



コミカルなランキング画面。ピョンピョンと牛から逃げ回る。

忍者くん～魔城の冒険～

1984年／UPL
操作：2方向レバー+2ボタン
©UPL



１匹だけボス的な存在として、次に出てくる敵がいる（ここでは般若）。

忍者くん魔城の冒険は、キャラクターゲームとして非常に奥が深く、何年間も遊びこんでも飽きることのないゲーム性を実現した数少ないゲームである。

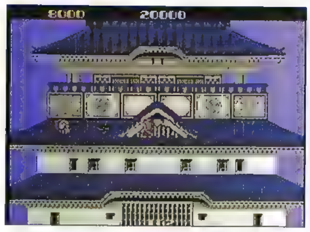
当時としては非常に美しい色使いで、忍者くんと和風のSDキャラクターたちのキャラクター性が秀逸。忍者くんはジャンプ、落下の体当たりで相手を気絶させたりしながら、手裏剣で敵を倒していく。１面に１つ落ちてくる玉を3つ回収するとボーナスステージに進むことができる。

一方、敵は黒子・ダルマ・般若・カミナリ小僧・獅子舞・ガイコツ・トカゲ・武者の8人。それぞれのキャラクターがさまざまな攻撃を仕掛けてくる。この8人の計24ステージを越えると、8人が混合したステージが続く。そして、一匹だけボス的役割の敵を残すと、分身の術を使ってくる。この分身の術（本体は一匹）を目撃できたプレイヤーは、全国でもわずかだろう。

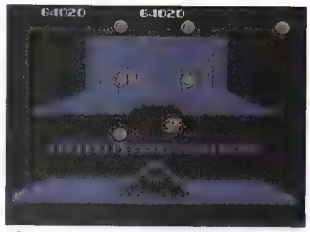
ゲームのルールは、敵を全滅すればいいだけの単純なものである。一見して特別なものはない。しかし、このゲームが奥深く、面白いのは、敵のロジックのせいである。敵がプレイヤーとの間合いを図り、擬似的な思考をもってプレイヤーと対決するのである。

そこに、パターンかできない面白さが生じる。敵は体当たりして気絶させようとしたり、させられまいとしてくる。その駆け引きが絶妙なのだ。この考え方は、直接の影響を与えていないものの、ずっと後のファイナルファイトタイプのアクションや、対戦格闘ゲームの敵の動きの原点となっている。

（ぜんじ）



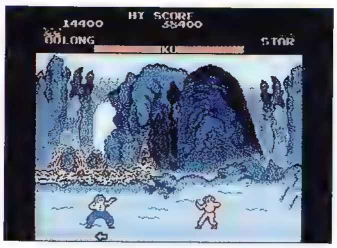
３面ごとに、城のステージとなる。ちなみに巻物は坊主めくりである。



ボーナスステージは、弾を時間内に回収するもの。高次面ではドクロが邪魔。

イーアルカンフー

1985／コナミ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©KONAMI 1985



格闘女性キャラの元祖（？）のSTAR

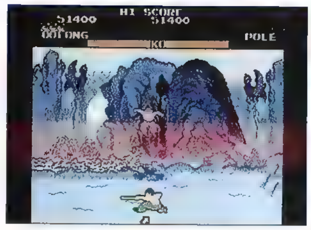
８方向レバーによりキャラクターを操作しつつ、パンチボタンとキックボタンを使って相手を攻撃するという、基本的な部分は現在の対戦格闘ゲームと大差ないルール。

特筆すべきは技の種類で、８方向レバー＋２ボタンにて、実にプレイヤーは16種類もの技を使い分けることができる。これらの技は攻撃判定の出る高さや間合い、硬直時間などが微妙に異なっており、状況に応じた使い分けを必要とされていた。

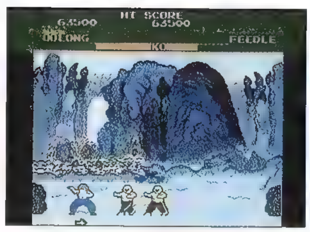
またリーチの長い技であったとしてもヒットポイント（攻撃判定）は技グラフィックの先端に設定されているため、相手と接近し過ぎても当たらなくなってしまうという現象が起こる。この為に、なおさらに間合いに応じた技をチョイスして使い分けなくてはいけないというわけだ。なお現在の対戦格闘ゲームとは異なり、キャラクター同士が接触～重なることも可能であったため、実は密着時の戦闘も比較的多かったというのも思い出深い。

またプレイヤー同時の対戦プレイは不可能だったが、個性溢れる11人の敵キャラクターとの対戦は、対ＣＰＵ戦のキャラ別攻略を考えるという楽しさを教えてくれた。

コナミは後にプレイヤー同士の対戦を可能とした『ギャラクティックウォリアーズ』や、ロケーションテストのみに終わった『グリーンベレー２』などを開発するにあたり『イーアルカンフー』の与えた影響は大きかったと予想される。（MW岩井）



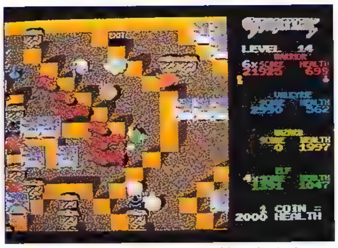
固定画面でこそあるが、面白さは今の格ゲーに引けを取らない。



基本は１対1だが、時には１対複数の時もある。

ガントレット

1985年／アタリ
8方向レバー＋2ボタン

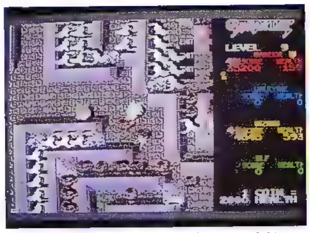

俯瞰からの独特の視点が、敵の多さやフードの位置などの把握力を上げ、緊張感を増した。

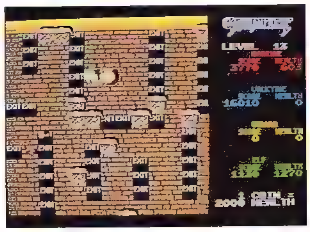
ひたすら迷路を突破していく、ファンタジーロールプレイング風の面クリア型アクションゲーム。プレイヤーはウォリアー、バルキリー、エルフ、ウィザードから1キャラを選んで使う。キャラ選択できるゲームのはしりであり、当時としては性能の異なる4キャラから使用キャラを選べるのは画期的なことであった。四人同時プレイ可能の専用筐体で、コイン投入口も各キャラに対応して4カ所ある。

各キャラは、マジックパワー、ファイトパワー、ショットパワー、ショットスピード、スピード、アーマー等の能力により性能分けされている。ゲーム中には、それぞれの能力をパワーアップさせるポーションも出現する。

プレイヤーは、モンスターを倒しながらフードやマジックポーションを回収しつつ出口を目指す。マップの種類はかなり多く、8面以降はランダムで出てくるので覚えるのはかなり大変。1つの面はかなり広い迷路になっているうえに、一見同じマップに見えても出口の位置が変わったりするため、本当に道に迷って遭難する緊張感があった。

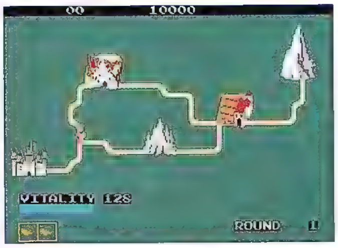
ロールプレイング風ではあるが、最終的な目標やボス敵などはなく、ライフの続く限りひたすら迷路をクリアし続けるエンドレスゲーム。一般人は多人数でワイワイ継続プレイをしていることが多く、本質的なゲーム性はあまり理解されていなかった。しかし、マニアの一部にはカルト的な人気があり、エンドレスプレイヤーも少なくなかった。（RED）


通路にひしめく敵は、倒しても倒しても迫り来る。この圧倒的質量を見よ。


出口は多く、見えても鍵がなければ次のフロアには行けない。

ドラゴンバスター

1985年／ナムコ
操作：4方向レバー＋2ボタン


ルート選択ひとつでさまざまな展開を楽しむことができる。

ナムコから発売された、任意スクロールのアクションゲーム。当時は高い完成度でプレイヤーの圧倒的な支持を得ており、ナムコの「不朽の名作」のひとつである。プレイヤーが操るのはクロービスというこのゲームの主人公で、ドラゴンの人質となってしまったローレンス家の第2王女セリアを助けに行くのが目的。

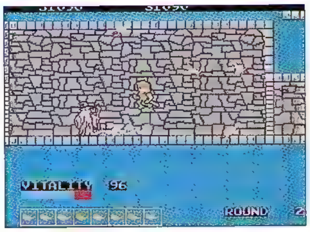
操作系統は4方向＋2ボタンというシンプルなものながら、左右のダッシュや2段ジャンプができる奥深いものであった。残機はなくライフゲージ制が導入されている。

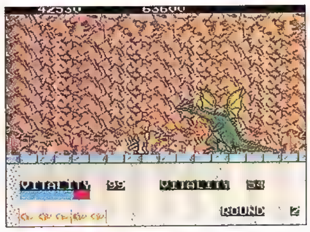
各部屋にはルームガーダーと呼ばれるモンスターがおり、倒すとさまざまなアイテムが入手できる。成長する主人公の姿はRPGの要素を含んでいた。

特にスペシャルファイヤーボールはドラゴン戦で、シールドは一部のルームガーダーに絶大な効果があり、バイタリティの容量を増やすマッシュルームや2倍の威力を持つスーパーソードは重要なアイテム。セリアとのコミュニケーションを重視したい人はセプターとクラウンを持っていこう。

各ラウンドの最後にはドラゴンが住む山があり、このドラゴンを倒すと次のラウンドへ進むことができる。各ラウンドのドラゴンにはそれぞれ弱点があり（ラウンド12はなし）、細かい設定がマニア心をくすぐった。

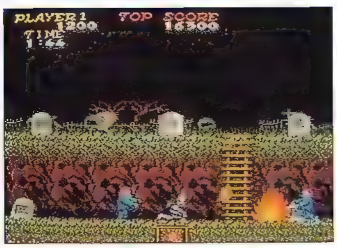
全12ラウンドで9～12のループ設定。ラウンド100でGIVE･UPと表示されるがゲームは終わらない。かぶと割りや背後斬りなどのテクニックも数多く存在し、中には十数時間もプレイできる強者もいた。（がっちん）


ルームガーダーを倒すとアイテムを出す。成長する過程はＲＰＧの要素がある。


スペシャルフィアヤーボールはドラゴン戦で有効。なるべく密着しよう。

魔界村

1985年／カプコン
操作：4方向レバー＋2ボタン


左右方向にしか撃てないのが辛かった。大魔界村になると上下にも撃てる。

カプコンの名を一躍知らしめた、高難度横スクロールジャンプアクションゲームである。ファンタジックな、独特の暗い雰囲気は、それまでのコミカルアクションとは一線を画すもの。難しいが、1度ハマッたらやめられない独特なゲーム性が大ヒットを呼んだ。

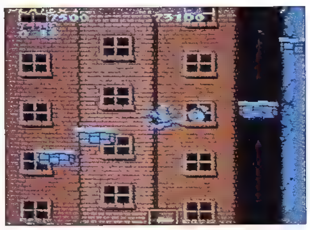
強烈なのが、1面からゾンビが襲ってくる世界観のインパクトである。パステル調のコミカルアクションを見慣れていたプレイヤーに、強烈なインパクトを与えた。ストーリーは、大魔王ゴンディアスにさらわれた王女を助けるというもの。主人公アーサーは、ヤリなど5種の飛び道具で戦う。

キャラクターの造形は、ファンタジーの世界であるが、カプコン独自のキャラクター作りが光る。特にレッドアリーマーは、その存在感がピカイチだ。

他のアクションゲームに比べての特徴は、立体的なフィールドが多いということ。自分はジャンプ以外、ハシゴを登り降りするくらいだから、空中を飛び回るモンスター達（レッドアリーマー、サタンなど）の攻撃が厳しい。しかも、やられると最初か中間地点まで戻されてしまうのがきつい。さらに、6面では十字架をもってサタンを倒さないと最終面に進むことはできない。

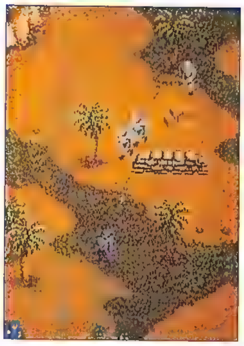
これだけ難しいのに楽しめるのは、世界観・目的意識がはっきりしていて、1歩1歩敵を突破していく感覚を選べるところにある。また、敵のアルゴリズムがよくできているところも大きい。レッドアリーマーが、ヤリ・ナイフなどの攻撃をジャンプでかわすのは衝撃的であった。（ぜんじ）


アーサーはヨロイをつけていて、耐久力は計2発分。隠しでヨロイが出た。


今までのゲームに比べ、描きこまれているのだが暗い印象のグラフィック。

戦場の狼

1985年/カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン



ヤシの木を手榴弾で吹っ飛ばす楽しみもあった。手榴弾はストック制で数に制限が。

戦場の狼は、敵軍のまっただ中で銃を撃ちまくり、突撃していくという緊張感あふれた任意スクロール型アクションシューティングである。

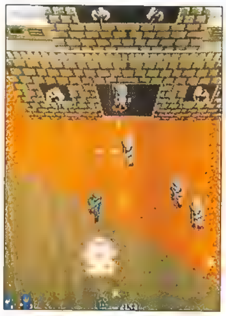
プレイヤーは、マシンガンと手榴弾を使い分けて進んでいく。マシンガンはレバーを入れや進行方向へと撃ちまくれる。手榴弾は常に前に飛んでいき、障害物を越えて敵に当たってくれるのがミソ。うまくいけば、複数の敵をまとめて何してくれるので、その爽快感はかなりのもの。

自分の攻撃力はなかなりのものだが、敵の行動はそれ以上に厳しい。止まっていると、プレイヤーめがけて兵士が弾を撃って突っ込んでくる。何より手榴弾を狙って投げてくるので、プレイヤー「スーパージョー」は立ち止まることが許されない。

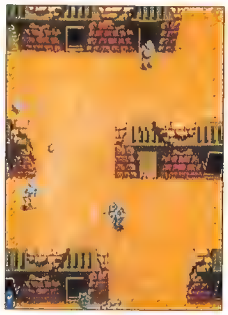
そこで、弾をばらまきつつ動き回り、どんどん前に強行突破しなければならなくなる。この大軍に1人攻撃していく感覚が、とても緊張に満ちていて短い時間で完全燃焼できるできる面白さを生んでいる。

しかし、裏を返せばそれだけ難しいということ。難しさと結びついた面白さで、短期間には爆発的な人気を得たが、難しすぎたためにロングヒットはしなかった。

ゲームの面構成は、4面のMAPを2回使って、計8面の構成になっている。途中のデモでメシで食ったりタバコを吸ったりというシーンがあり、いい味を出していた。戦場の狼の基本のゲーム性は、アウトゾーンなどの先駆けとなっている。（ぜんじ）



レンガの橋をくぐるところとロケットランチャーは難関だった。



自力スクロールなので、じっくりと進んでいけばクリアできる？

アレックスキッド

1986年／セガ・エンタープライゼス
操作：8方向レバー＋3ボタン



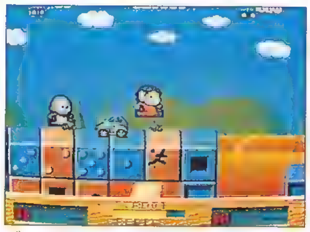
この手のゲームでは特に2Pでプレイすると難しさ倍増！

シビアな操作を必要とする横スクロールのアクションゲーム。同社のワンダーボーイの流れをくむもので、ジャンプで障害物をかわし、ゴールにあるミラクルボールを取れば面クリアとなる。非常によくできたゲームだが、低次面からの高難度でプレイヤーを選ぶゲームとなってしまった。

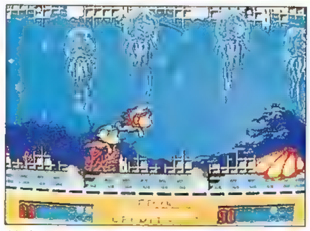
2ボタンはショットとジャンプだが、ショットはショットアイテムを取った時の数10秒しか使えない。そう、ほとんどはただひたすらよけて進んで行くだけなのだ。しかし、敵が妙にトリッキーで一筋縄ではいかない。その他数多くの仕掛けがあり、揺れるロープを渡っていったり、転がってくる大岩に追いかけられたり、とにかく上達すればするほど、その世界観にどっぷりと浸かってしまう。特にゴール手前の仕掛けに凝っていて、集中力と判断力を試される。最初から最後まで緊張しっぱなしで、気の抜けないゲームなのだ。

各面毎に独特の世界があり、1面のおもちゃの面から始まり、2面の工場の面、3面のジャングル、4面の海の中、5面の岩場、6面の口の中と続き、7面の月面（？）で1周エンドとなる。特に4面と6面は非常に難しく、多くのプレイヤーが挫折と苦渋を味わったことだろう。4面はただひたすらに泳ぐ面で、7面は重力が小さく、ふんわりとしたジャンプになっているなど面による凝った演出も見逃せない。

2周クリアでENDとなるが、2周目はショットアイテムの数も少なく、障害物の数も増え、鬼の難易度に。クリアした人は全国でも数えるほどしかいなかったのではないか。（DAN）



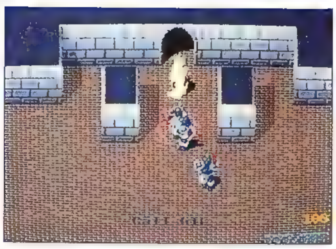
ボロQ登場。とまると前後に排気ガス攻撃があるよ。



前半のヤマの4面。画面右の貝の中にミラクルボールが入っているのだ。

イシターの復活

1986年/ナムコ
操作：8方向レバー2本＋2ボタン



ドルアーガの流れを組むだけあって、そのシステムは独特なものを持つ。

前作『ドルアーガの塔』より無事恋人であるカイを助け出した王子ギルガメシュ。『イシターの復活』は、その帰り道をドラマティックに仕立てあげたアクションアドベンチャーだ。今度は助け出されたカイが主役であり、ギルは巫女を助けるサポート役である。

8方向レバーを2本と2ボタンという一風変わった操作系だが、魔法を使うカイにレバー×1とボタン×2、肉弾戦型のギルはレバー1本という割り振りになっている。基本的には1人でプレイするが2人で楽しむ法もある。

アーケード業界では初採用であろうパスワードシステムも導入されており、コンティニュープレイが基本になっている。実際1コインクリアができず、理論上2コインクリアが限界。レベルは、ギルは体力が999でこれはすぐにでも到達できるが、カイは普通に育てると、表示されないがMP.65535が上限である。だが、ここまで育てるのは根気が必要だ。

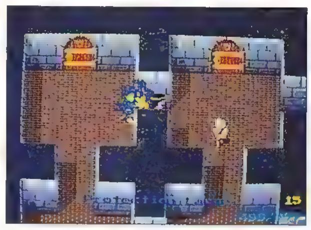
迷宮は、60階建ての塔であったにもかかわらず、隠し部屋か魔法によるものか128フロア存在する。モンスターの種類も相当数増えており、相手によって魔法の効く効かないがあって、フロアごとに魔法テーブルをセッティングして進んでいくことを要求される。

最初のうちはファイアボールを頼りに進まざるを得ないが、そのうち強力な魔法も使えるようになるので、後半はギルにも働いてもらいながらサクサクとゲームが進行する。

タイトルでもある女神イシターはフロア127に登場し、ここを越えフロア128でエンディングとなる。（ACE）



魔法を覚え、面ごとに割り振り、効率のいい攻撃と先に進める先方を見つけだせ。



変則的な2人同時プレイだが、当然1人で楽しむこともできた。

ソロモンの鍵

1986年／テクモ
操作：8方向レバー＋2ボタン



い〜っぱいあるアイテム群。覚えるだけでも大変？

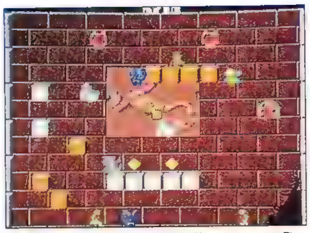
主人公の魔法使い・ダーナを操って、地下迷宮に眠る魔法書「ソロモン」の鍵を取り戻すことが目的の、固定画面型アクションパズル。画面の中に落ちている鍵を拾って、無事に扉までたどり着けばステージクリア。当然のように行く手をはばむモンスターもいて、そいつらをさばくのがまた一苦労。

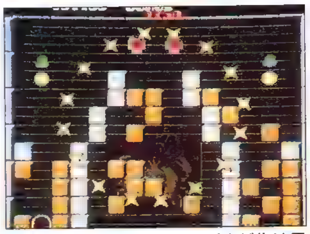
基本的にダーナが使えるのは、石を出したり消したりする魔法と、モンスターを倒す火球を撃つ魔法の2種類。作り出した石は足場になり、敵の攻撃を防ぐ壁になり、敵を閉じこめる檻になり、と様々な使い道があり、この喚石魔法をどう使うかという戦略性が「ソロモンの鍵」の基本コンセプトだ。

撃てる数に制限こそあるが火球の魔法は便利。うまくなると次第に火球の魔法を使わなくても済むようになり、その微妙なバランスがアクションパズルとしての完成度を高めるとともに、プレイヤーの向上心をかきたてる要因にもなっている。

アイテム類も豊富で、初めから画面上に配置されているもののほかに、画面上の石を消すことによって出すことのできるもの、なにもない空間に石を出して消すというプロセスを経て出すものなどがあり、宝探し的な要素も多少含まれている。効果も様々で、点数、タイムボーナス増加、マジックボトル（火球の素）、フェアリー（集めるとエクステンド）が出るベルなど。

身近なようで神秘性もある黄道十二宮（星座）がモチーフになっていて、六芒星のパネルや隠し部屋など、散りばめられた謎を解き明かす楽しみも持ち合わせている。（ぴぐ）


慎重に、そして大胆に進んでいこう。目指す扉は目の前だ。


扉に入ってクリア!!でもまだまだ先は長いぞ〜。

バブルボブル

1986年／タイトー
操作：2方向レバー＋2ボタン


自機であるバブルンとボブルン、そして敵の個性と攻撃方法がヒットした要因。

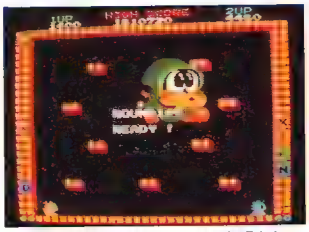
タイトーの一連の固定画面のアクションゲームで2人協力プレイタイプの集大成的存在といえるゲームがこの「バブルボブル」である。

それまでにこの形に近いゲームがタイトー自身で進化してきているわけだが、そこで成功した点、不具合があった点を修正されたこのゲームは、シューティングゲームの爽快感、アクションゲームの操作感、そしてパズルゲームの謎解きまでも合わせもち、非常にバランスの良いものであった。そのバランスの良さから非常に幅の広い層にプレイされ、大ヒットした。

さて、多大な支持を得たこのゲームの操作は、なんと2方向レバーとジャンプと泡はきの2ボタンという意外に単純なもので、これにより固定画面内に作られたフィールドを動きまわり、敵たちを泡でくるみ、割っていく。これを100面続けていくわけだが、その途中にはたくさん存在するアイテムを得ることで有利にゲームを進めることができた。

面クリアという要素でプレイヤーを楽しませる点と、そこにいかにして効率よく敵を倒すか、そしていかに高得点を得るかがプレイヤーを熱中させた原因といえるが、これには隠しコマンドによるパワーアップ等の情報が大きく関わっている。なぜならその情報が得点稼ぎに大きく関係していたためで、そのコマンド入力の際には手元を隠すというほど気を使うものであった。

また2P協力プレイでないと真のエンディングが見られないという点もゲームを盛り上げ、ハイスコア争いも2Pでの集計となっていた。（ずるずる）


なんと全１００面。しかも、裏面としてのモードにより２００面の規模を持つ。


膨大なアイテム、シークレットルームの存在が、このゲームに深みとハマリを持たせた。

ワンダーボーイ

1986年／セガ/ウエストン
操作：2方向レバー＋2ボタン



元はワンダーブックというタイトルだったらしい。

コミカルなキャラと動きで人気のあった横スクロールアクションゲーム。シンプルなゲームで、マニアから一般プレイヤーまで幅広いプレイヤーの支持を受け、ロングヒットとなった作品。

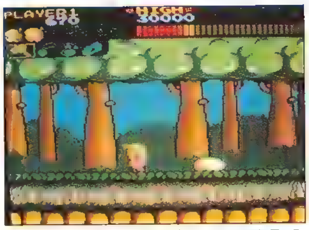
特にこのゲームを奥深いものとしているのがDOLLの存在で、これを取るとクリアボーナスが2倍になり、さらに全てのエリアでDOLLを取ると通常エリア7でクリアとなるのが、エリア8に進むことができる。低次面では見える所にあるが、後半では障害物や敵に体当たりしないと出てこないのもあり、発見するまでに多くの犠牲を払った。また、各エリアに4ヶ所のポイントがあり、オノを当てたり、ジャンプすることで隠しパネル、順にE、S、1upと出現する。

ボタンはスピードアップとジャンプに対応、オノを持っている時はスピードアップとオノが兼用になる。1エリアは4つの面に分かれていて、海岸→洞窟→森となり、ボス戦となる。各ボスはさらわれた彼女の持ち物を持っていて、それを奪い返してクリアとなる。

面途中に置いてある卵を割るとアイテムが出てくる。アイテムはオノ、スケボーの他、体力アップの牛乳、途中のフルーツターゲットの得点をアップするキノコ、無敵になる天使などがあった。また、まだらのキノコを取ってしまうと死神にとりつかれ、著しく体力を消耗してしまう。

雲に乗って進む面や洞窟の沈む床、氷の面など多くのテクニックが必要だ。

以後、モンスターランド、モンスターレアとシリーズが続く。（DAN）


アイテムの元のタマゴ。こいつを取らなきゃ始まんない。


スケボーは気持ちいいのだ。減速、加速使い分けるのが鍵。

奇々怪界

1986年／タイトー
8方向レバー＋2ボタン



アイテムのお札は3種類。白が飛距離延長、赤が貫通弾、黄が大札になる。

タイトーから発売された、任意スクロールのアクションゲーム。

ストーリーは、妖怪に連れ去られた七福神を、巫女の「小夜ちゃん」が助け出すのが目的で、お札とお払い棒を武器に妖怪と戦うというものだ。

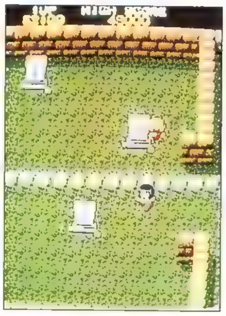
小夜ちゃんの武器であるお札とお払い棒は、お札がショットという感じで、遠くの敵まで倒すことができ、お払い棒は、近くの敵を吹っ飛ばすというものだ。さらにお払い棒は、隠しアイテムを出現させるためにも使用した。

お札は、アイテムをとることによってパワーアップし、貫通弾になったり攻撃力がアップ、札のスピードアップなどといったものがあった。

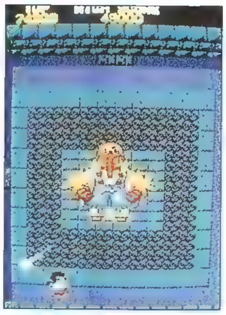
このゲームの魅力は、日本妖怪を敵キャラクターにしているので、だれもが知っている一つ目小僧や、からかさお化けなどのキャラクターが数多く存在しなつかしさを感じさせるとともに、斬新なイメージも感じさせた。

各ステージの最後には、ボスキャラクターである妖怪との一騎打ちとなり、ボスを倒すことによって七福神の神様を一人ずつ助け出せるようになっている。このときのボスキャラが非常に大きくインパクトが強かった。

他に印象的だったのが、ゲームオーバーになったときのナンバーマッチシステムだ。3つの数字のルーレットがまわり、得点の下3ケタの数字が揃うと1クレジットが入るという親切設定のことで、ゲームオーバーになっても楽しませてくれるというシステムが斬新だった。（SHO）



当時「お払い小夜ちゃん棒」なる玩具があった。レバーを引くと小夜ちゃんがお払い棒を振るのだ。



各面の最後に妖怪がボスとして登場。

源平討魔伝

1986年／ナムコ
8方向レバー＋2ボタン



世界観の追及とキャラクターの描き方は特筆すべき出来映え。これぞ名作。

ナムコから発売された、純和風の横スクロールアクションゲーム。

この作品は、人形浄瑠璃「出世景清」をベースに製作されたゲームで、洗練された世界観やキャラクターに魅了されたゲーマーが多い。

ゲームの流れは、プレイヤーが、地獄から蘇った「平　景清」となり、源氏の頭領「頼朝」を倒すべく「鎌倉」を目指して進む…というものだ。

このゲームの最大の特徴は、3種類のフィールドビューで画面が構成されているところ。BIGモードは、プレイヤーである景清が、全画面の半分ぐらいの大きさで描かれていて、「義経」や「弁慶」といったボスキャラと対決する迫力のあるステージだ。横（小）モードは横から見た画面で、ジャンプを駆使しながら「要石」や、「落とし穴」といったトラップをくぐり抜けるステージ構成だ。平面モードは斜め上から見下ろしたステージ。重要なアイテムが落ちていたり、迷路になっているステージも存在する。

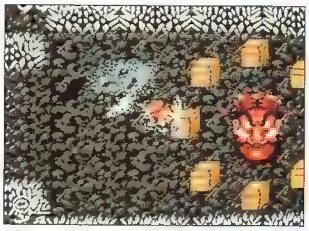
さまざまなステージをクリアして、どこかに隠されている「三種の神器」である、八坂瓊曲玉、八咒の鏡、草薙剣を見つけなければ、「頼朝」まで辿り着いても「頼朝」を倒すことはできないというロールプレイング要素も含まれている。

トラップの多い横（小）モードで、ミスをしたら地獄におとされ、銭を払って抜け出すか、運命のつづらで「生」を引き当てなくてはならないと言ったラストチャンス要素もあった。

世界観、ゲーム性、どれをとっても名作と呼ばれるゲームだ。（SHO）



視点の変化によりゲーム性や演出が変わっていく。当時でこのキャラの大きさは脅威。



ビューモードの1つ。このような俯瞰視点でのアクションシーンもあり多彩。

怒

1986年／SNK
8方向ループレバー＋2ボタン

SNKから発売された、縦スクロールアクションゲーム。ゲームの流れとしては、「フロントライン」「T.A.N.K.」を継承している。

さまざまな試みがあったループレバーゲームの集大成といった感じのゲームで、チャンネル式であった「T.A.N.K.」のレバーの形状を変更、さらに使い勝手のよいものとしてのループレバーを確立した。

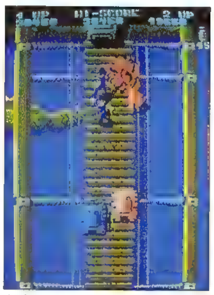
後に、「怒」の続編として同年に「怒号層圏」、89年に「怒III」を発売していくことになる。

他にもループレバーを使ったゲームは、86年に縦スクロールシューティングの「バミューダトライアングル」を発売している。

さてゲームの流れとしては、ラルフ、クラークの乗った輸送機が敵地に墜落したところから始まり、さまざまなアイテムを敵から奪いつつ敵陣を突破して行くというものだ。

自分が使う武器はライフルと手榴弾だけだが、パワーアップアイテムを取ることによってライフルの弾が徹甲弾になり、手榴弾が爆烈弾になったりする。爆裂弾の威力はすさまじいが、爆風に巻き込まれると自分も死んでしまうというキビシイものだ。また、それぞれの武器には弾数があり、なくなると何もできなくなる。

現在、SNKから発売されている、K.O.F.シリーズに出てくるラルフ、クラークは「怒」から継承されているキャラだ。（SHO）



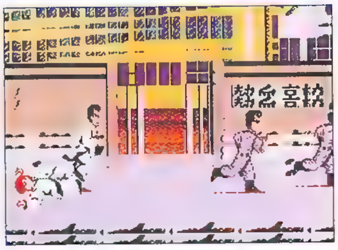
自力スクロールゲームの代名詞的タイトルが、この「怒」。



ループレバーによって、進行方向と銃口の向きが別々に設定できる。操作系がそのゲームの特徴になるものが多いが「怒」もその類。

熱血硬派くにお君

1986年／テクノスジャパン
操作：8方向レバー＋3ボタン


次から次へと襲撃されるくにお君の親友。相当トッポイ奴なのであろう。

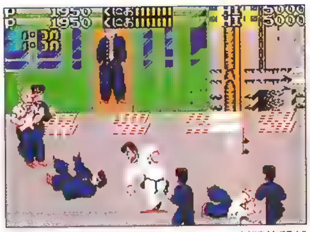
このくにお君は、対戦格闘でお馴染みの「投げ」や「リングアウト」「ダウン攻撃」を最初に取り入れた、非常に斬新かつ画期的な格闘アクションゲームだ。

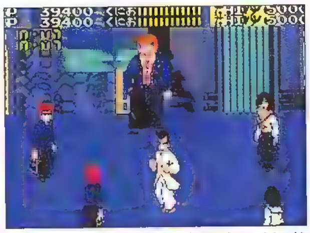
操作系統は8方向レバー＋3ボタン。移動はレバーで行い、両脇のボタンで攻撃、そして真ん中のボタンでジャンプとなっている。これらの操作系統を駆使することで相手を投げ飛ばしたり、ダウンした相手に組み付いてマウントポジションで殴ったりと、多種多様な攻撃を繰り出すことが可能。

また敵となるキャラクターたちもバリエーションに溢れ、それが魅力のひとつといえる。基本的にはザコを一定数倒したところで各ステージのボスを登場するといったシステムで、1面では「りき」率いるライバル高校を相手に駅のホームで大立ち回りを演じ、2面では族のバイク攻撃を跳び蹴りで切り抜けてヘッドである「しんじ」と勝負。そして3面ではレディースの大女「みすず」が走って追いかけてきたところに後ろ蹴りを叩き込み、最後はドスを仕込んだスジ者を相手に事務所に乗り込み、ピストル片手に現れる「さぶ」に即死覚悟でヤキを入れれば一周クリアだ。

パターンさえ覚えれば初心者にでもクリアできるうえ、テンポのいいアクションで幅広い層に受け入れられたこのゲーム。マニアックでこそないが、まさに名作といえるだろう。

ちなみにひらがなを5文字入力できるネームエントリーで、卑わいな言葉を入れると「なめんなよ」と一喝されてしまうので注意したい。（GYU）


投げや打撃攻撃で相手を倒していく。対戦格闘ゲームの投げのルーツでもある。


レディース相手に孤軍奮闘するくにお君。そこにいるデカイ女が噂のみすずだ。

アルゴスの戦士

1986年／テクモ
操作：8方向レバー＋2ボタン


敵を倒したり隠しを取ることによってインドラを入手することが出来る。

社名がテーカンからテクモに変わってから2作目の作品である横スクロールアクションゲーム。

プレイヤーの分身である主人公は、巨大な「ヨーヨー」を武器に、さまざまな強敵を倒していく。

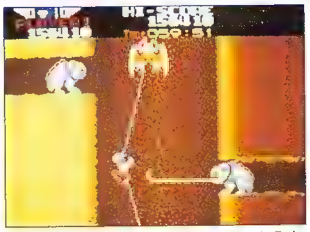
また、強化アイテムである、さまざまな「インドラ」を取ることによってパワーアップするのだ。

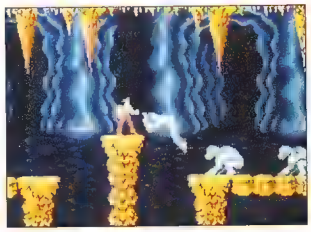
インドラは全部で5つあり、武器の射程がのびる「遠投のインドラ」、武器に貫通力がつく「脅威のインドラ」、相手を踏み付けるだけで倒すことができる「踏殺のインドラ」、自分の周りにバリアを張り、一定時間無敵になる「闘気のインドラ」、上方向へ垂直に攻撃することができる「天空のインドラ」といった能力を得ることができるのだ。

このゲームの特徴はステージによって、横スクロールの面と、縦スクロールの面などがあり、飽きさせないゲーム性をかもしだしている。最大の特徴は多くの得点ボーナスにある。

得点ボーナスの条件はさまざまで、5つのインドラをすべて取ることや、星のアイテムを7つ集めること、5人並ぶ敵を地面に落とさずに倒す、ステージクリア時に得点とタイムをあわせてコマンド入力など、いろいろなボーナスが隠されているのだ。極めつけは、あるステージでの百万点ボーナスもあり、当時のファンの間で騒がれた。

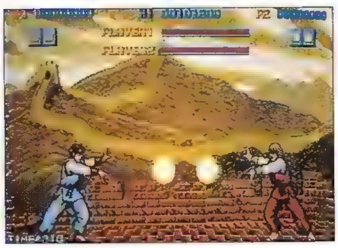
各ステージをクリアする直前でザコを倒して点数を稼ぎ、永久パターン防止キャラをしのぎながらも点数稼ぎに命をかけるといった光景をよく目にしたものだ。（SHO）


ジャンプアクションのほかこのような面も。インドラがかくされている面だ。


隠しボーナスも多くあった。4面の1UPな有名。

ストリートファイター

1987年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン
（6ボタン仕様あり）　

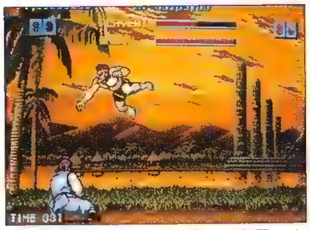

圧力センサーでのストI まさに体感格闘ゲームであった。

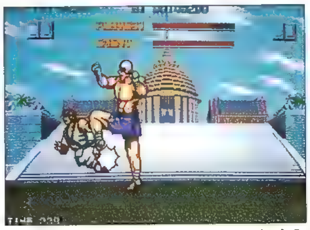
1対1の闘いを描いたカプコンの格闘アクション。同ジャンルのゲームには「空手道」や「イーアルカンフー」などがあったが、このゲームの登場は当時のプレイヤーにとって非常に衝撃的なものだった。

その理由で大きいのが操作系。海外に多いスタンディング筐体で、レバーの他にパンチとキックで2ボタン。これらは直径5cm以上もある大型のもので、表面がゴム製のカバーで覆われていた。このボタンに内蔵された圧力センサーにより、押す強さによって出る技が弱中強と変化する。実際には押すというよりは拳で叩くいった感じで、プレイ後は軽い疲労感を伴うほど。

そして「コマンド技」の存在。今でこそ常識だが、このゲームがその走りである。波動拳、昇竜拳、竜巻旋風脚が隠し技として存在しており、その威力は「必殺技」の名に違わぬものだった。波動拳は3分の1以上体力を奪えるし、昇竜拳は近距離ならば4ヒットし、それだけでKOできるときもある。

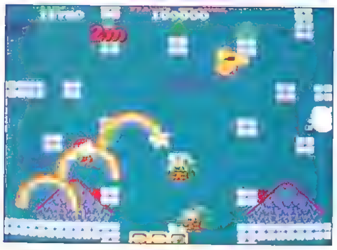
ゲームシステムは主人公のリュウを操り、日本、アメリカ、中国、イギリス、タイの5カ国を回って敵と闘っていくという、今の対戦格闘ゲームの主流ともいえる形式。各国には2人ずつ格闘家たちが待ちかまえており、それぞれ個性的な攻撃を仕掛けてくる。波動拳を3発当てれば終わりだが、逆に一瞬でやられてしまうこともあり、非常に緊張感のあるゲームだった。局地的に対戦も盛り上がった。組み合わせはリュウVSケンのみ。波動拳はダメージは高いがスキも大きい諸刃の剣で単純ながら熱い攻防が楽しめた。(がっちん)


重量級なキャラなのに動きは素早いキャラもいた。


ボスのサガット。タイガーを3度喰らったら死ねる。

レインボーアイランド

1987年／タイトー
操作：８方向＋２ボタン
©TAITO CORP.1987



登る手段と敵を倒す手段を兼ねた「虹」。

固定画面のアクションゲームで大ヒットをした「バブルボブル」の続編として登場したわけだが、このゲームで「バブルボブル」で人間に戻ったというところから、何を思ったか宝探しに出かけたというのがこのゲームのストーリーとなった。

前作では泡をはくことで敵を倒していたわけだが、上へ上へと登るための方法でありながら、敵を倒すことも出来るという、２つのアイデアを組み合わせた虹の使い方がゲーム性をより発展させている。

継続されている部分としては、大量にあったアイテム群を活用しているということ。これによりただ倒して上へ登るというだけでなく、プレイに幅を持たせてより攻略性を出している。

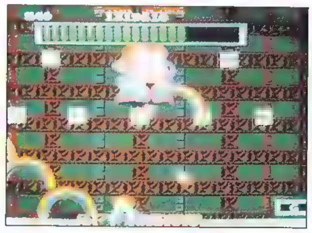
うまく前作のいいところを活かしつつ発展したこのゲームも前作に負けず劣らず人気の高いゲームとなった。

そんなヒットを呼んだのは、前作にもあった１ｕｐをさせるというシステムだ。前作では、敵をまとめ割りすることでエクステンドの文字の泡を出させるものだったのに対して、このゲームでは、敵を倒すとダイヤになるという点を使い、その変わったダイヤがどこに着地するかでダイヤの色が決まり、それを７色そろえて１ｕｐさせた。いかに１ｕｐをするか、そしてその増えた自機でどれだけザップされて稼げるかがマニアの間で大変な盛り上がりを見せた。

そのプレイスタイルにメーカーも反応し、さらに難しいエキストラバージョンを出し、プレイヤーに対して挑戦状をたたきつけた。（ずるずる）



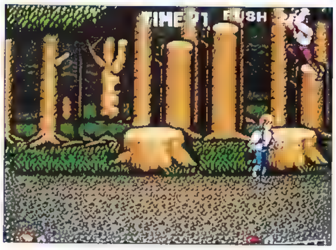
途中にはタイトーの看板ゲームを型どったステージなども存在した。



フェアリーランドストーリーから流れる大型ボスとの対決もあり。

ダブルドラゴン

1987年／テクノスジャパン
操作：８方向レバー＋３ボタン
©TECHNOS JAPAN



奥行きがあることをフルに使うことで、よりゲーム性をあげた。

87年にテクノスジャパンから発売された、奥行きのある横スクロールアクションゲーム。

３つのボタンは、パンチ、キック、ジャンプに対応し、ボタンの組み合わせによってさまざまな必殺技が出せるようになっている。

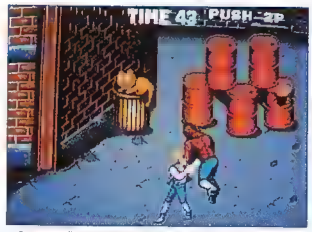
当時、アクションゲームで数多くの必殺技が出せるというアイデアは新しく、多くのプレイヤーを引き付けるものがあった。

ゲームの内容はとにかく襲ってくる敵をなぎ倒しつつ、各ステージのボスと戦いながら進んでいくわけだが、必殺技の他にも相手をつかんで投げるといった攻撃や、途中で敵が落とした武器を拾うこともでき、攻撃方法もさまざま。普通にプレイするとかなり難しいゲームだったのだが、ある日必殺技の一つである「肘撃ち」が非常に強いことが判明。地味な攻撃だが、この攻撃だけで、全ステージをクリアできてしまうほど強力な技だったのだ。

この肘撃ちが見つかったことにより、難しいゲームから一気に簡単なゲームへと早変わりしてしまったが、長くプレイできるゲームとして、当時の中学、高校生には爆発的な人気があった。

２人同時プレイの場合は、ラスボスを倒した後、プレイヤー同士で対戦し、勝った方が彼女を物にできるという強烈なもの。

続編も２、３と３作まで登場し、それぞれ独特なムードを持ち、印象的なゲームだった。かなりの人気を誇ったゲームであるので今回名作入りをはたした。（ＳＨＯ）



プレイ感覚が非常によく、多くのプレイヤーから支持されている。



多彩なのアクションがあるのも人気を集めた理由のひとつ。

エイリアンシンドローム

1987年／セガ・エンタープライゼス
操作：８方向レバー＋１ボタン
©SEGA 1987



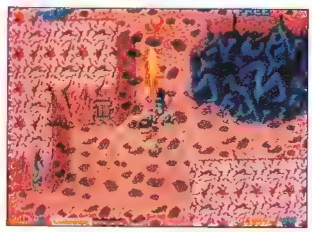
エイリアンの身体をディフォルメしたロゴが面白いタイトル画面。

シューティングタイプのアクションゲームの中でもとても印象深い作品。このゲームの最大の特徴は、その独特な「雰囲気」である。映画「ＡＬＩＥＮ」シリーズを意識した数々の演出は、うまくその感じを取り入れて、多くのプレイヤーをうまく引き込んだ。

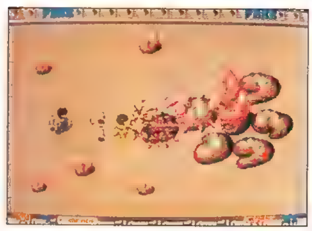
「THE TIMEBOMB IS SET」のアナウンスと共に、宇宙船に仕掛けられた時限爆弾のタイマーが作動する。その時間内にマップ上に点在する、エイリアンによって捕獲されてしまった16人の宇宙船のクルー達を救いだし、ゲートから脱出しなければならない。各面の最後にはその親玉「クイーン」的なボスが存在する。時間内に脱出できなかった場合は、時限爆弾が作動してしまい、１ミスとなる。ラウンド７で一周し、エンディング後ループする。エンディングのデキはかなりよく、とても浸れる。

８方向にスクロールするマップはごく普通のものだが、画面上に表示されている仲間の位置が判るレーダーや、レーザーやファイヤーボールなどの多彩なパワーアップ。とてもよくできているエイリアンのデザイン、多重スクロールする背景のパイプ。この当時ではかなり美麗なグラフィックなど完成度の高いゲームだった。

またスコアを合わせ、仲間を救出することで、確実に１ＵＰが取れるので、それを知っているプレイヤーがプレイを始めると、なかなか台が空かないゲームでもあった。（スー）



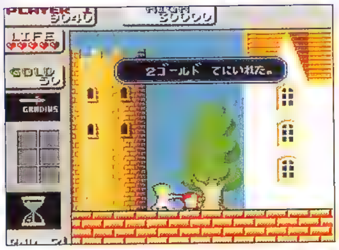
すでにエイリアンに浸食された船内。囚われているクルーを救い出せ!!



ＲＯＵＮＤ１ボス「ＡＳＯＰＨＹ」（アソフィー）。エイリアンのデザインが秀逸。

ワンダーボーイ モンスターランド

1987年／セガ・エンタープライゼス/ウエストン
操作：８方向レバー＋２ボタン



アイテム、金貨などロールプレイング要素の強い横スクロールアクションゲーム。

87年にセガから発売されたアクションロールプレイングゲーム。ワンダーボーイの続編として発売されたがほとんど別物で、アクションというよりもロールプレイングの要素をとりいれたゲーム。

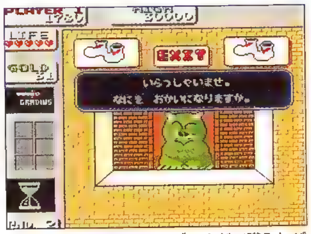
一人の少年が諸悪の根源である邪悪なドラゴン退治するために、立ち上がるといったシビアなものなのだが、画面上ではコミカルに表現しだれもが遊べるゲームという印象をあたえた。

ゲームをスタートすると、裸一貫で始まり、最初にある家の扉をたたくと旅の目的を聞かされ、小さな剣をもらうところから本当のゲームスタートとなる。裸に短剣１本といういでたちでは当然強いわけはなくキビシイのだが、どんどん進んでいくにつれて、成長していく過程はまさにロールプレイングゲームを感じさせる。

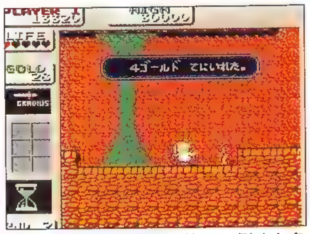
パワーアップアイテムは大きく分けて４つあり、ソード、アーマー、シールド、ブーツがそれぞれ段階をおって強くなっていく。また、ロールプレイングと言えばお約束の魔法もしっかりフォローしてあり、使用方法はレバーを下に入れることによって使うことができるようになっていた。

冒険を進めて行くためには、必要不可欠になるのがゴールド（お金）。幾つかゴールドが隠されている場所があるのだが、ここでジャンプしながら取ったり、魔法を使用してからゴールドを取ると通常よりも多くのゴールドを取ることができるという裏技もあった。

アーケードゲームの本格ロールプレイングの誕生といった感じで、長く遊べる名作ゲームであった。（ＳＨＯ）



自分の装備は手に入れたゴールドで購入しパワーアップしていく。お店の存在が不可欠。



ボス戦などでは魔法を使い、倒すと多くのゴールドが手に入る。取り逃すな。

妖怪道中記

1987年／ナムコ
操作：８方向レバー＋２ボタン



かわいらしいキャラクターとは裏腹にシビアなゲーム。

87年にナムコから発売された、死後の世界をテーマにした横スクロールアクションゲーム。

主人公である「たろすけ」は人間界において、さまざまないたずらを繰り返していた。見かねた神様がたろすけを死後の世界へ連れて行き、その裁きを閻魔大王にゆだねる…というストーリーをコミカルタッチで見事に表現しているゲームだ。

このゲームの大きな特徴として、ゲームの常識であったスコア（得点）が無かったことだ。「イシターの復活」のようなロールプレイング要素が強いゲームならまだしも、横スクロールアクションゲームにスコアがないのは、当時、賛否両論であった。

ゲームの流れは、地獄の世界である、「地獄の入り口」「苦行の道」「幽海」「裁きの谷」「輪廻界」の順に、全５ステージをクリアしていくのが目的だ。

「たろすけ」は妖怪念力を発射して妖怪を倒していくわけだが、レバーを下に入れることによって念力を溜めて放つ「気合弾」を発射できるのだ。この溜め撃ちのシステムは、後のゲームにも反映されていくことになった。妖怪を倒すとお金が入り、お店でアイテムを変えるという買い物システムもあった。

サイコロを使ったミニゲームやコミカルなキャラを使った演出は非常に楽しいものがあるが、実際のゲームはそんな、なまやさしいものではなく、１コインで天界にたどり着くには血のにじむような努力と根性が必要なのだ。（ＳＨＯ）



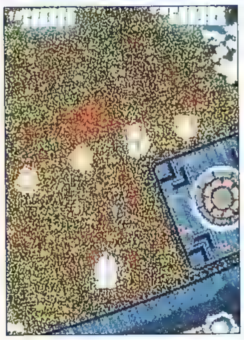
途中、アイテムショップもあり。



敵を倒した数やさまざまな行いによってエンディングがかわる。

アサルト

1988年／ナムコ
操作：特殊８方向レバー２本（２ボタン）



回転機能をこれでもか！というぐらい活用しているゲームだ。

ナムコが開発したシステム基板、「システム２」の特徴は、回転、拡大、縮小という、それまでにはない機能で、まったく新しい方向性を提示していた。それまでのタイトルは、これらの機能が表現手段でしかなかったが、このアサルトでは、初めて「ゲームの幹」になった作品である。

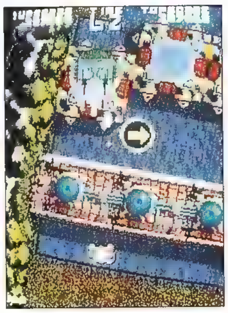
アサルトはシューティングタイプのアクションゲームで、自機である戦車を、２本のレバーで操作し、制限時間内にマップのどこかにある「ゲート」を目指す単純なゲームである。ゲートには、巨大な砲台が並んでおり、これらをすべて破壊すると、次の地下層(!?)に進むことができる。

行く手には、数々の敵戦車が待ち受けており、それらをレバー上部にあるトリガーで砲弾を発射し撃滅していく。またレバーを両端に開きながらトリガーを押すことで、グレネードランチャーを発射し、広範囲の攻撃が可能である。また敵弾の回避は、両レバーを左右同方向に入力することで、戦車が横転し一時的に通常の移動より速度が上り、容易となる。

特に世界観が良く、全体的に渋くて重厚なデザインが、魅力の一つでもあり、ステージ１から５の森林ステージと、６から11の市街地ステージもとても感じがでていて、戦車乗りの気分にさせられた。またＢＧＭの１ループがとても長いのも特徴的だった。とても時間制限が厳しかったためか、後にアサルトプラスが発売された。こちらは難易度を選択できたのだが基板の出回りが少なかった。（スー）



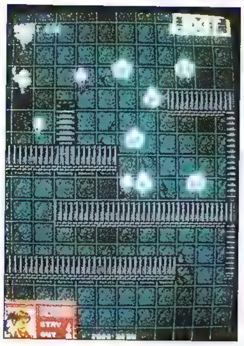
グラネードの活用と通常弾連射を上手くまぜ、敵を破壊していく。



ボスを破壊したその向こうには新たなフィールドが待ち受けている。

ゲイン グランド

1988年／セガ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©SEGA



全面中指折りの難所。消えたり出現したりする魔法使いに悩まされる。

上視点の固定画面アクションゲーム。実際ゲームクリアを目指すのなら、このゲームは明らかに戦略シミュレーションゲームといっても過言ではないぐらいの高度な戦略を必要とされる。

面クリアが敵を全滅させるだけでなく、全プレイヤーキャラを出口から脱出させるだけでもOKという２種類のクリア方法があったのが珍しい。

助けた捕虜を次の面からプレイヤーキャラとして使え、その種類が20にも及ぶ。最初は３人しかいないプレイヤーキャラも、最終的には20人以上の中から選択しないといけないのだ。

捕虜の助け方は、プレイヤーキャラで救出して出口を抜けてはじめて味方にできるので、まずステージクリアの前に捕虜を救出するキャラを出動させ、その後にステージクリア用のキャラを出動させる、というように一つ一つの面でいろいろなキャラを使っていかないといけなかったのである。

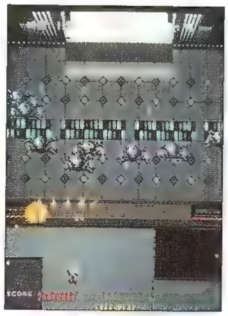
この為には20種のキャラの特徴をすべて理解し、全40面に及ぶステージ一つ一つに対してどのキャラをどういうふうに使っていくかを考えなければいけなかったのだ。

全40ステージは大きく４つに分かれ、原始→古代ローマ→近代中国→未来と時代が進化していくようになっており、それぞれ最後にはボスが設置されていた。

これだけ難しいゲームであるが、１度クリアできるようになれば比較的楽というのがサラリーマンに大ヒット。発売して１年以上稼動している店も珍しくはなかった。それだけ客を引きつける魅力があった。(MVP)



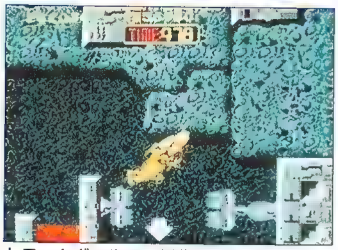
各面の最後には強力なボスキャラがいる。これは３ステージのボスだ。



最終ステージのテーマは近未来。ロボット相手に多弾頭ミサイルが火を吹く。

サイバリオン

1988年／タイトー
操作：トラックボール＋１ボタン
©TAITO CORP.1988

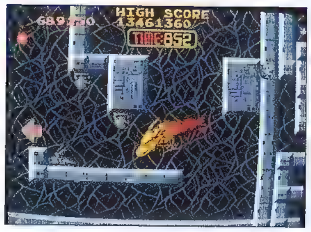


トラックボールでの操作によって動きにくさをわざと与え、やり込みによって面白くなるよう、ひねりのある作り方をしている。

バブルボブルを作ったゲームデザイナー、MTJ氏による野心作。
トラックボールで金色のメカ龍、サイバリオンを操作し、上下左右に任意でスクロールする広大な迷路状（実際には一本道）のマップを突破していく。
マップの最後にいるボスを倒すとステージクリア。コース選択で基礎編か実戦編を選べるが、どちらも全５ステージでオールクリアとなる。

サイバリオンの攻撃手段は、口からの火炎放射で、敵の弾も弾き返すことができる。ボタンを押しっぱなしで放射し続けることが出来るが、ゲージによって連続放射が制限されているのがポイント。減少したゲージは時間で自然に回復するが、トラックボールを素早く回すと回復が速くなる。

実戦編のゲーム性は、パターンプレイ否定の思想を打ち出し、アドリブ、その場の判断によるプレイの面白さを徹底的に追及している。マップ、敵（ボス含む）やトラップの出現がランダムで、あらゆる状況に対応できる真の実力を要求されるゲーム性となっている。また、実戦編にはストーリーがあり、プレイの内容に影響されて様々な展開を見せる。ストーリーによっては強化装備が付いたり、一定時間無敵などの特典が得られた。ダライアスやレイメイズの世界とクロスオーバーするストーリーもあり、援護機（強化装備）としてシルバーホークが登場したりもする。敵メカのデザインも秀逸。サイバリオンと同じ姿のラスボス、メガバリオンやガルドバリオンの不気味な姿が印象的だった。(RED)



ファイアーのゲージによって炎の長さもかわる。



その独特の世界観は「ダライアス」に近いものを感じる。

最後の忍道

1988年／アイレム
操作：８方向レバー＋３ボタン
©1988 IREM CORP.ALL RIGHTS RESERVED



この時代にしてこのグラフィックはもはや芸術といっても過言ではない。

アイレムから1988年に発売された横スクロールアクションゲーム。

主人公は抜忍で、４種の武器（刀、手裏剣、爆竹、鎖鎌）と、３種の忍術（全滅、分身、火遁）を駆使して、全７面のクリアを目指す。

時代設定が幕末、そして主人公が抜忍と非常に硬派な設定に加え、難易度も非常に高かったゲームである。当時のゲームの中ではグラフィックが圧倒的に美しく、その色使いも秀逸で見事に「硬派忍者ゲーム」を作り出していた。

ゲーム内容で特徴的なのが、まず４種の武器。これらは武器選択ボタンでいつでも好きな武器に持ち換えられ、各シーンで有効な武器を使っていかないとクリアはかなり難しいのであった。この４種の武器にはもちろんその長所・短所があるわけだが、爆竹の地面への設置、そして鎖鎌の振り回しの２つの特殊アクションは当時驚いたものであった。

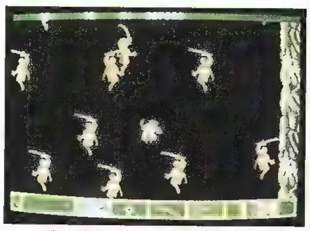
武器意外でもジャンプボタンを押す長さでジャンプ力が変化するジャンプも見逃せない。難易度が高いので少しのミスも許されないジャンプが要求されたのである。

このような難しいゲームではあるが為ほぼ全てをパターンにして暗記していくのが重要ではあったが、ランダムな要素もいろいろあった為、臨機応変に対処していかないといけなかったところがこのゲームのいいところであろう。

ちなみに、あまりの難しさにハイスコア集計もノーマルモードとイージーモードに分けていたのも事実。それほど難しいのだがやはりその完成度の高さが名作に選ばれた理由である。(MVP)



月光を背に草原での死闘を繰り広げる抜忍「月影」。



ラスボス前の最終防衛網。強制落下で敵忍者をかわしていく。激ムズだ。

ワルキューレの伝説

1989年／ナムコ
操作：8方向レバー＋2ボタン


2人同時プレイだと、ワルキューレとサンドラのペアになった。

89年にナムコから発売された任意スクロールアクションゲーム。

85年のファミコンソフトでナムコから発売された「ワルキューレの冒険・時の鍵伝説」というロールプレイングゲームの続編がアーケードゲームとして発売されたのがこの作品で、発売当初から人気が高く、前回のザ・ベストゲームでも読者が選んだベストゲームナンバー1に選ばれたほどだ。

当時のナムコは「キャラクター作り」においてプレイヤーから高い評価を受けていたが、その中でも「ワルキューレの伝説」のキャラクター表現力は頂点に達してしたといっても過言ではない。ワルキューレ以外にもサンドラやコアクマン、ズールなどの隠れたキャラクター達もクローズアップし、さらなるキャラクター表現でプレイヤーを魅了するとともに、システム2基盤の能力をフルに発揮した、グラフィック、サウンド、ストーリー性も見事に表現して、プレイヤーの心に深い印象を与えたのだ。

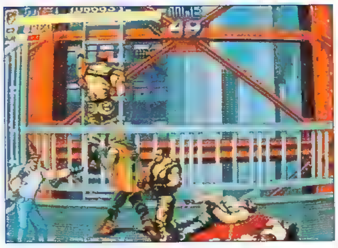
キャラクターは1P側ワルキューレで、2P側サンドラのどちらかでプレイすることになるが、基本的にはどちらも一緒だ。攻撃方法は手にもっている武器から発射されるショットと、ショットボタンを押しっぱなしにすることによってつかえる魔法を駆使しながら進めて行くことになる。隠し部屋や隠しアイテムなどの要素も多くとりいれられ、キャラクター以外の所も力が入っているのが感じられた。今でも高い人気を誇るワルキューレの伝説は、ナムコの最高傑作の一つだ。（SHO）


アクション性の高いボス戦。


秀逸な楽曲に合わせて展開する壮大なエンディング。多くの人に感動を与えた。

ファイナルファイト

1989年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン


このゲームを境に格闘アクションの1つができたといえる。

ストⅡから遡ること2年…ストリートファイターの続編として1989年のAMショーに出展されたのが「ストリートファイター'89」である。だがその内容は1対多数の奥行きのある横スクロール格闘アクションだった…。

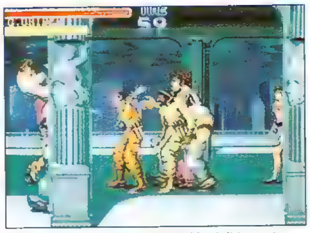
悪の集団「マッドギア」にさらわれたジェシカを救出すべく、父親メトロシティ市長ハガー、恋人コーディ、助太刀忍者ガイの3人が今立ち上がる！

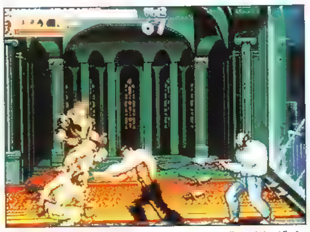
操作系は8方向レバー＋パンチとジャンプの2ボタン。両ボタン同時押しで、体力を消費して敵を吹っ飛ばす、無敵の「必殺技」が出せる。

キャラが大きくアクションも派手、操作感もよくとにかく爽快なゲームである。頭突きデブ・ビルブルや蹴りが痛〜いニューハーフ・ポイズン、ナイフ使いのハリウッドなど個性溢れるザコたち。そしてストZEROでおなじみのソドムやロレントなど、ボスも一筋縄ではいかない奴らばかり。

パンチ連打のコンビネーションからの投げなどで、敵を画面端へまとめるのが基本方針。敵を棒立ちにさせ殴る「パンチはめ」、タルや木箱の中身をダイヤか金塊にする通称「錬金術」などのテクもあった。大味に見えて、実はかなり緻密でシビアなゲームである。

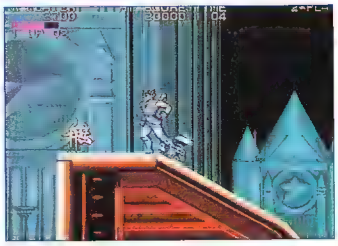
本格アクションのファイナルファイトは、システム周りのバランスが非常によく取れた、格闘アクションの1つの理想形といっても過言ではない。この後発売されたマルチキャラクターのアクションゲームの礎となり、多大な影響を与えた作品である。（C・LAN）


最難関のベルガー前最終防御ライン。パターン化しにくいのも難しい要因。


ナイフを6本落とすとベルガーはボウガンを撃てない。重要な稼ぎテク。

ストライダー飛竜

1989年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン

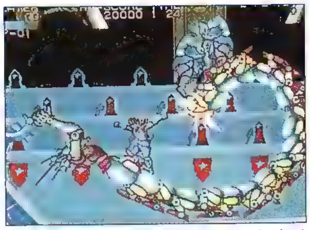

どこに行ってもよいかわりに、どこ行けばいいのかわからないという面も持っている。「トップシークレット」同様、自由度が高いゲーム。

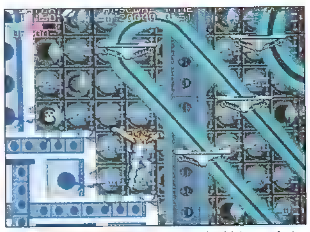
その時、世界は「グランドマスター」と呼ばれる、謎の男に支配されていた。彼の抹殺指令を受けたのは、特殊団体「ストライダーズ」に所属する特A級ストライダー、その名も「飛竜」。彼は今、第一目標であるロシア帝都に潜入する…とかなり渋いふれこみから入るアクションゲームストライダー飛竜は、横視点多方向スクロールアクションゲームとして新しい方向性を打ち出した画期的な作品であった。

全5ステージから成る道のりは、市街地、山岳地帯、空中戦艦、ジャングル、要塞と変化に富み、飛竜はその中を走る、飛ぶ、よじ登る、ぶら下がる、果ては壁の間をまさに忍者のごとく飛び移るなどすべてのアクションを繰り広げて、最終ボスであるグランドマスターに接近する。

飛竜の攻撃手段となる「サイファー」はプラズマ粒子を帯びたトンファータイプの長剣で、高回転で振ることができ、半月型の軌道を描く。またレバー下＋ジャンプボタンでのスライディングは、高速で移動して相手にダメージを与える。このスライディングは以降のカプコンのアクションゲームに採用され、メジャーなものとなった。

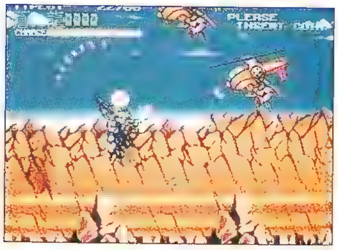
このストライダー飛竜はとても高いアクション性を提示したにも関わらず、「知らないとなにもできない」というプレイヤーも少なくなく、短命に終わってしまった。が、これだけのドラマティックでテンポよく楽しめるタイトルは、そうはないだろう。今でも支持するプレイヤーが多いことも付け加えておく。（スー）


ボスとの対決。武器はサイファとすべてのアクション


やはり一番の特徴はその多彩なアクションにある。

ウルフファング

1991年／データイースト
操作：8方向レバー＋3ボタン


リアルロボットを操って強制スクロールするフィールドを走破せよ！

データイーストから発売されたロボットアクションシューティング。8方向レバーとメインショット・ジャンプ・サブウェポンの3ボタンを駆使して自機を操作し、強制横スクロールのフィールドを敵を破壊しながら走破していくといったものになっている。

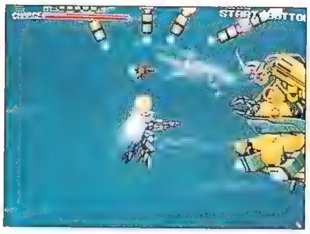
このゲームの最大の特徴としては、12種類のパーツを組み合わせて、自分好みのリアルロボットを作れることが挙げられる。この総勢64種類にものぼるロボットには、それぞれ「不知火」や「月光」といった名前がつけられていたことも当時は驚かされたものだ。

ロボットの攻撃方法も多彩かつ緻密。正面と斜め上方向に撃つことができるメインショットに加え、チャージシステムを採用した強力なサブウェポン、そして接近した相手に自動的に発動する近接兵器など、ロボットらしいアクションがふんだんに盛り込まれていた。またロボットの耐久力はライフ制で、ライフが0になっても生身の人間で戦い続けることが可能。人間の状態でアイテムを3つ集めれば、再びロボットに復帰することができるので、アクションが苦手な人でも練習すれば確実にうまくなれることもポイントだった。

3面以降ではステージにルート分岐が発生し、マルチなストーリーと難易度の異なるゲームを楽しめることも、人気を獲得した理由といえるだろう。

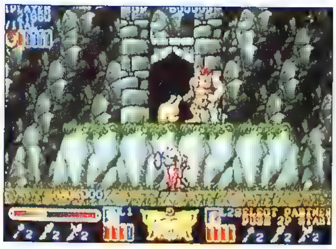
単なるキャラクターゲームの域に留まらず、アクションゲームに求められるゲーム性を見事に昇華したことが名作の評価につながったこのゲーム。ロボットアニメ世代のゲーマーならば、ぜひとも極めたいところだ。（GYU）


12種類のパーツで、好みのマシンを組み立てられることも特徴だ。


フィールドの最後に待ち受ける敵重機動メカ。その攻撃力は強大。

マジックソード

1990年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン


まだ竜の塔の外。ここから長い50ステージがはじまるのだ。

カプコンから発売された横スクロールアクションゲーム。このマジックソードは、竜の塔に秘められた謎を解き明かすのが目的だ。塔の外を含めた全部で51面にも及ぶ（裏面は含まない）フロアーを隅々まで調べつくさないといけないのである。

自分は塔内で捕虜となり牢屋に閉じこめられた仲間（全8種）を助けつつ、その仲間とともに最上階の魔王ドラクマーを目指してひたすら登って行く。ラスボス以外にも1、4、12、17、24、49のフロアーには様々なボスが首を長くして待っている。また、仲間を助けるとその仲間がオプションとして攻撃してくれた。

アイテムの種類も非常に多彩で30種類以上の数々のアイテムの効果をすべて覚え切らないとクリアの戦略がおぼつかないのがマニアックなところであろう。

51にも及ぶ各フロアーも、そのフロアー内の仲間や敵の配置、トラップの位置等をすべて覚えないとこれまたクリアできないのである。中には「ワープ扉」という数フロアーを一気に通り越せるものも存在し、各フロアーのつながりを完全にパターン化していかないといけなかったのだ。

このゲームを面白くした要素として時間で徐々に体力が減っていくシステムがあり、これにより素早くプレイしていかないとあっという間に体力がなくなってしまった。

このようにすべての要素を綿密な計画により完全にパターン化していくことがこのゲームの面白さだったと思う。とにかく壮大であった。（MVP）


ファンタジーアクションに必須のブルードラゴンとの死闘。


自ら物語の結末を決めるこの瞬間。異なったエンディングになっている。

天地を喰らう

1989年／カプコン
操作：8方向レバー＋3ボタン



週間少年ジャンプ（集英社）に連載されていた本宮ひろ志氏の作品「天地を喰らう」がカプコンによってゲーム化された。

ストーリーは三国志をテーマにしたもので、劉備、関羽、張飛、趙雲の4人が黄巾賊、さらには董卓を倒すという目的でゲームは進められていく。

3つのボタンは、左右の攻撃ボタンの他に策略ボタンがあり、一種のメガクラッシュのような効果を発揮するもので、使うと体力が少し減る。

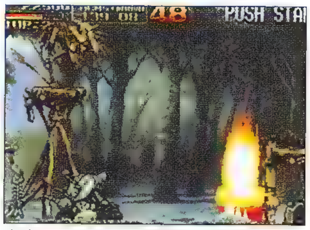
攻撃方法は通常の武器攻撃に加え、連打することによって出すことができる「流星剣」と、ため撃ちの要素で出すことができる「真空剣」という必殺技が存在し、アクション性をより高めるアイデアとなった。

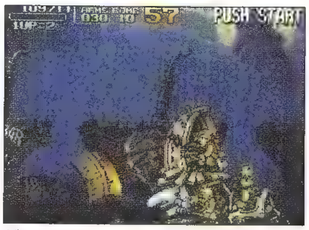
大きな特徴は、キャラクターの顔が画面下に表示され、必殺技を使うときやダメージをくらったときには、声を発したり、顔が変化するというところ。この斬新なアイデアはキャラクターの重要性が後のゲームにも影響を与えた。

馬に乗ったキャラがリアルに動き回り、敵軍の中を突き抜けていく光景はプレイしていても爽快感が伝わり、襲ってくる雑魚キャラもちょこまか動き回りつつも、細かい動きが妙にリアルで、細かいところにも力を入れられたゲームというのが印象的だ。

ステージの最後にはそれぞれのボスキャラが待ち受けていて、歴史の中の人物が名乗りを上げて登場してくるシーンは三国史ファンを歓喜させた。

続編も作られ、これも前作に負けない盛り上がりを見せ、2作ともに名作といえるゲームだ。（SHO）


本宮ひろ志氏の世界観が十分に引き出されている。キャラが魅力的。


ゲーム面はユーザーフレンドリーな作りをしている。遊びやすいゲームだ。

ダンジョンズ&ドラゴンズ® タワーオブドゥーム

1994年／カプコン
操作：８方向レバー＋４ボタン



ＴＲＰＧの世界ではこの上なく有名な「Ｄ＆Ｄ®」のアーケード作品で、奥行きのある横スクロールアクション。

剣と魔法の世界に跳梁跋扈するモンスターたち、強大なレッドドラゴン、宿敵ザイードを打ち倒し、タワーオブドゥームの最上階にいるデイモスを目指して長い冒険の旅が始まる。

プレイヤーキャラは剣技に秀でたファイター、攻撃魔法が得意なエルフ、アシスト魔法に長けたクレリック、パワーが高く背が小さいドワーフの４人。

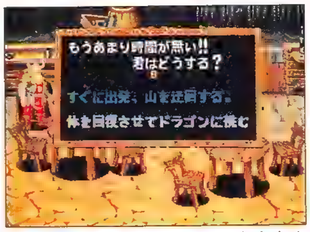
操作は８方向レバー＋４ボタンとかなり特殊。ボタンは攻撃＆ジャンプの他に、「アイテム・魔法選択」そして「アイテム・魔法使用」で計４つ。

まず目を引くのは、Ｄ＆Ｄ®の世界を再現した美しい背景。平原や洞窟など、様々な舞台で繰り広げられる冒険を演出し、雰囲気を盛り上げる。ザコ敵のコボルドやトログロダイトの不敵な笑いは非常に憎らしい。ダガーで起動させるスイッチなど、謎解き要素も満載。

ゲーム難度は後年の「シャドーオーバーミスタラ」に比べると格段に高く、ザコ２匹に挟まれただけで大ピンチ。オイルの設置や立ち上がり斬り、歩き斬りといった細かいテクニックを駆使しなくてはまったく進めず、操作系が複雑なのでとっつきも悪い。一般受けはしなかったが、盛り上がる展開にギャラリー受けはよく、またパーティープレイの熱心な固定層も多かった。派手さと遊びやすさを追求したＳＯＭで一気にファンが増えたが、緻密なゲーム性や後半の緊張感など、ＴＯＤならではの魅力も数多い。（Ｃ・ＬＡＮ）



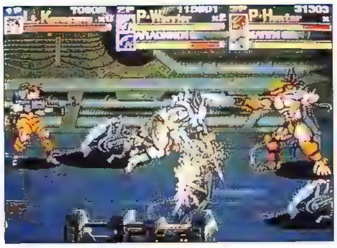
D&Dシリーズは一人用もさることながら、多人数プレイこそ面白い。



世界観はバツグン。難易度は多少高めだった。

エイリアンvsプレデター

1994年／カプコン
８方向レバー＋３ボタン

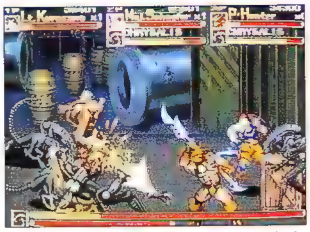


アメリカンコミックスで好評を博したエイリアンvsプレデターが、同社の「ファイナルファイト」タイプの横スクロールアクションゲームとしてリリースされた。これまでに同タイプのタイトルは多数リリースされたが、この作品はそのテンポのよさ、深いストーリー性の点に優れ、ファイナルファイト系の集大成的な作品である。

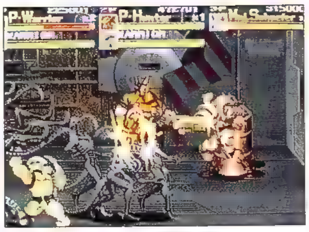
使用できるキャラクターは４人。そのうちの２人は、題名のままに「プレデター・ウォリアー」と「プレデター・ハンター」の異星狩猟民族だ。エイリアン達を狩りの獲物として純粋に殺戮する。二人とも似たタイプだが、若干ウォリアーの方が使いやすい。残りの二人は宇宙海兵隊（ＵＳＳ）の兵士「リン・クロサワ中尉」と「ダッチ・シェーファー少佐」だ。リン中尉は気功を操るスピードタイプ、シェーファー少佐は左腕をスマート・ガンに改造したパワータイプのキャラで、４人中クリアが最も厳しかった。

システム面では、今までは地上コンボまでで攻撃は終わりだが、ジャンプ攻撃による追い打ちが追加され、よりスピーディーな展開が爽快で、また各キャラがそれぞれ火器を携帯しており、それにより「ショット」攻撃ができる。このショット攻撃は、画面下に表示される「ガンゲージ」の許す限り撃つことができ攻撃に幅が出た。しかし使いすぎるとオーバーヒートを起こしてしまい、一定時間ショットを撃つことができなくなってしまう。

このゲームは全体の設定が秀逸で、ゲーマーの他、映画ファンにも好評だった。（スー）



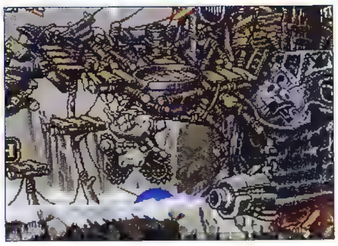
横アクションの面白さをこれでもかと言うくらい詰め込んでいる。



そのぞれのキャラに特色がある。リン・クロサワ（女）は空中投げが使える。

メタルスラッグ

1996年／SNK
８方向レバー＋３ボタン



まずはその細かなグラフィック。ゲームの凄さをビジュアルでわからしてくれる。

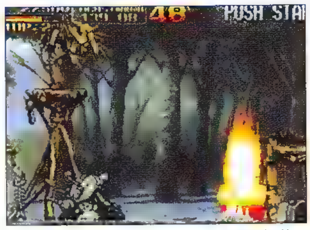
このゲームの特徴を語る前に知っておいてほしいことがある。それはこの時期に他のアクションゲームというのが皆無だったことだ。インカム至上主義の業界では、アクションゲームは当然のように減っていた。そんな中で発売されたこのゲームは、アクションゲーム全盛期の作品にも決してひけを取らない非常に高いレベルで完成されていた。このゲームの登場でアクションゲーマーは心が救われたのだ。ジャンルの存続という意味で、かなり重要な作品であった。

さて、ゲームのほうは横視点の横スクロールジャンプアクションで、主人公は拳銃と手榴弾を武器に戦っていく。道中にはいろいろな武器アイテムや得点アイテムが落ちている。

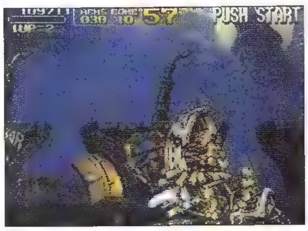
そして重要なのが生物的な動きをする戦車「メタルスラッグ」の存在である。開発途中では主人公キャラであったメタルスラッグも、発売バージョンでは単なる乗り物として各面の道中に設置されている。このメタルスラッグの攻撃力の高さによる爽快感がゲームの面白さの核の１つであろう。

また、主人公は敵に接近戦を挑むとナイフで攻撃し、ナイフで倒すと入る点数が２倍、というマニアには激しい設定であった。

忘れられないのが３面の雪のステージ。主人公の吐く息が白く、しかも足跡がペタペタとついていくのだ。このような細かい演出、そして超絶なまでの描き込みは特筆すべき事項であろう。（MVP）



タンク・メタルスラッグは開発初期、武器扱いではなく自機であった。



敵の兵士お動きがまたいい。人間臭さが良く出ている。

THE EVOLUTION

対戦格闘ゲームの進化

アーケードゲーム草創期のテーブルテニスの時代から、対戦形式というのはむしろそれほど珍しいものではなかった。だが、人と人が戦う本格的対戦格闘を可能にしたのは「対戦空手道」が元祖。しかしほとんどヒットしなかったので、現在の対戦ブームを生んだのは、91年の「ストリートファイターII」が火付けといってよい。

いわゆるストIIは、現在の２Ｄ対戦格闘の基礎を作ったゲーム。初めて上ガード・下ガード、投げの関係を作り上げた完成度の高いゲームである。

一方、餓狼伝説２を始めとするSNKの格闘ゲームは、防御系のシステムに特徴がある。２Ｄの対戦格闘ゲームはカプコン・SNKの２つのメーカーがリードしている。

３Ｄ対戦格闘ゲームは、94年のバーチャファイター2が大ヒットし、強烈な影響を与えた。近年はストリートファイターEXなどの２Ｄ的な作品も見られるが、バーチャ２の大きな影響力から各ゲーム脱しきれない感がある。

対戦格闘が確立するまで

対戦空手道
(84/データイースト)
史上初の本格対戦格闘ゲーム。レバー４本コンパネ

ストリートファイター
(87/カプコン)
コマンド必殺技の元祖。テーブル版は６ボタン採用

ストリートファイターII
(91/カプコン)
対戦ブームはここから始まった

影響を与えたゲーム

イーアルカンフー
(85/コナミ)
本格１対１格闘アクション。対戦はできない

熱血硬派くにお君
(86/テクノスジャパン)
いわゆる２Ｄ格闘の投げを初めて可能にした。ダウン攻撃、リングアウト、ダッシュなども存在する。格闘アクション

主な対戦格闘ゲーム

ストリートファイター
(カプコン)
ストリートファイターII
ストリートファイターIIダッシュ
スーパーストリートファイターIIX
X-MEN VS. ストリートファイター
ストリートファイターZERO2
ストリートファイターIII

餓狼伝説（SNK）
龍虎の拳
餓狼伝説２
餓狼伝説スペシャル
サムライスピリッツ
KOF94～97

バーチャファイター
(セガ)
バーチャファイター２
バーチャファイター３
ファイティングバイパーズ
鉄拳２（ナムコ）
鉄拳３
ストリートファイターEX
(アリカ)
バーチャロン（セガ）
サイキックフォース
(タイトー)
デッド オア アライブ
(テクモ)

エポックメイキングとなった本格派対戦格闘

ストリートファイターII (91/カプコン)

それまでになかった、人と人との対戦プレイの面白さを知らしめ、ゲームセンターに革命を起こす。

●ガードと投げシステムの確立
ジャンプ攻撃は上段ガード、足払いなどは下段ガード、投げは近距離でガード不能という２Ｄ対戦格闘の基本システムを確立。(ガードはレバー引き)
●コマンド必殺技の採用
●６ボタンの採用
●キャラクターのアニメーションパターンを非常に多くしてリアルさを増す
●キャンセル必殺技が存在
●連続技の概念が確立

サムライスピリッツ (93/SNK)

●武器持ち格闘の概念を確立。
リーチの長い対戦格闘が楽しめる新機軸の剣術格闘
●ファンタジー的世界観を持ち込む
コマンドで忍術などが使えるという発想の転換
●作業的なうまさの否定
修練したもののみが勝てる連続技システムを否定
読みさえ当たれば初心者でも勝てる一撃必殺。
パターン化を避けるため黒子が爆弾・肉を投げる

龍虎の拳 (92/SNK)

対戦ゲームとしてはヒットしなかったが、さまざまなアイディアが加えられている。
●気力ゲージの採用
体力ゲージ以外の初のゲージ
●超必殺技の存在
体力が減ったときのみ使える超必殺技の元祖
●ズームイン・ズームアウトの採用
●乱舞系必殺技を創造

餓狼伝説２ (92/SNK)

防護系のシステム面を全面的に押し出した初のゲーム。
●防御系システム
ライン移動弱、強
転がってライン移動
バックステップ無敵
避け攻撃
●特徴的なシステム
連続技が存在しない
超必殺技は体力が少なくなると出る（隠し技扱い）
●挑発技をゲーム性と切り離して採用（龍虎の拳から）

ヴァンパイア（ハンター） カプコン

●自分がモンスターのため、さまざまな新システム・新戦法を違和感なくまとめている対戦格闘。
●チェーンコンボ
モンスターのため、通常技が自由に作れるのがチェーンの不自然さを緩和
●ガードキャンセルの元祖
●ゲージストック制、ラウンド間の持ち越し（ヴァンパイアハンター）
●派手な演出によるさまざまな特性（ガード不能など）のEX必殺技

バーチャファイター（2） セガ

初のポリゴン対戦格闘。さまざまな点でストIIにはないシステムを投入。3D対戦格闘の原型を築く。
●ガードボタンの採用　ガードボタンによる、テクニックが数多く研究された。
●リングアウトの存在
●3ボタンによる技コマンドの創案　レバーとパンチ、キック、ガードのボタンの組み合わせによってキャラクター特有の「固有技」を出すことができる
●中段技、投げシステムの確立
●空中コンボの存在
空中に浮いている状態にも当たり判定が存在し、攻撃を加えることができる。

ゲームシステムの進化

ゲージシステム

龍虎の拳　気力ゲージ
●ゲージを溜めると必殺技の威力が上がる
●超必殺技が出せる

サムライスピリッツ
怒ゲージ
●くらうとゲージが溜まる
●攻撃力が上がる

ストリートファイターIIX
スーパーコンボゲージ
●攻撃するか、必殺技の空振りでゲージが増える
●スーパーコンボが出せる
現在の基本型

ヴァンパイアハンター
EXゲージ
●ゲージをいくつも溜められる
●ラウンド間の持ち越し可

※龍虎の拳・餓狼伝説2
体力が少なくなることによって超必殺技が出せる

※体力が少なくてゲージがあるときに潜在能力が使える

連続入力必殺技

ファイターズヒストリー
空中連続蹴り

スーパーストリートファイターIIX
烈火拳

真サムライスピリッツ
三連殺

チームバトル

KOF'94
3人一組の勝ち抜き

X-MEN VS ストリートファイター
2人組のタッグバトル1ラウンド中に交代が可能。

バーチャファイター3tb
キャラクターエディット

ガード不能技

ファイターズヒストリーダイナマイト
ごっついタイガーバズーカ

鉄拳
ガード不能技（本格的なガード不能を取り入れる）

ヴァンパイアハンター
ビッグアイスバーン

わくわく7
ハラハラアタック

ストリートファイターEX
ガードブレイク

ガードキャンセル

ヴァンパイア
特定の必殺技でガードをキャンセルできるガードキャンセル

ストリートファイターZERO
ゼロカウンター
ゲージを消費して、コマンド入力で専用技が出る。

KOF'96
緊急回避
ゲージを消費して移動。

私立ジャスティス学園
根性カウンター
必殺技のほか、レバー入れ攻撃も可能。

アイテムの活用

サムライスピリッツ
爆弾・肉を投げてくる

天外魔境真伝
毒・体力回復・バナナ・マジックポーションなど

マーブルスーパーヒーローズ
ジェムを奪い合う

ポケットファイター
ジェム・アイテム

当て身技（同時に攻撃）

餓狼伝説
CPUのギースがガードを無視して当て身投げをする

サムライスピリッツ
真剣白刃取り

餓狼伝説スペシャル
ギースでいわゆる当て身投げが登場

バーチャファイター
相手の攻撃を受け流して攻撃（返し技）

デッド・オア・アライブ
基本システムとして受け流し・つかみが存在

はじいてから攻撃

クロスブレイズ/ナイツ・オブ・ザ・ラウンド
<アクション>
相手の攻撃をはじいて攻撃（受けとめて攻撃）

ソウルエッジ
ガードインパクト

ストリートファイターIII
ブロッキング　システム

カルトシステム

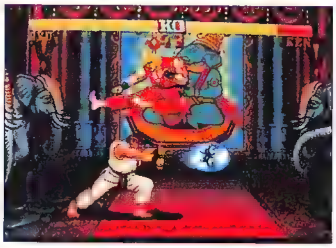
アートオブファイティング龍虎の拳外伝
アルティメットKO

ファイターズヒストリーダイナマイト
前ダメ　コマンド

ストリートファイターZERO2
ザンギエフのジャンプ中キック（通常技なのに削ることが可能）

ストリートファイターII

1991年／カプコン
操作：8方向＋6ボタン
©CAPCOM CO.,LTD.



主人公のリュウとケン。この2人のキャラ性能が、後の対戦格闘の基本仕様となる。

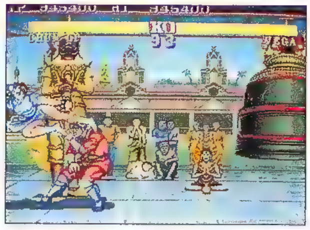
カプコンから発売された、高い完成度を誇る対戦格闘アクションゲーム。対戦格闘ゲームが世に出たのはこれが最初ではないが、確固たる地位を築き世に対戦ブームを巻き起こした伝説的存在の名作である。

まず、その大きな魅力のひとつにキャラクターがある。主人公にリュウ・ケンという2本柱がありつつもさまざまな個性を持ったキャラが6人。合計8人のキャラクターを使用することができた、異種格闘技戦である。さらに、CPU戦ではベガを頂点とする四天王が存在し12人のキャラクターがひしめき合う。

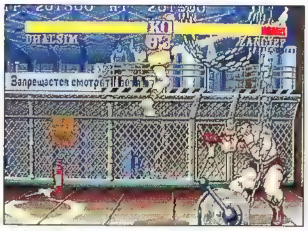
ゲーム内容では、その美しいグラフィックやスムーズな動きもさることながら、近距離と遠距離技の概念、必殺技、連続技、ピヨリ、キャンセル技など、そのすべてがプレイヤーたちには新しかった。やがて、CPU戦から対人戦へとプレイヤーの興味は移っていく。このことが数多くのテクニックを発展させたのは言うまでもない。型にハマリがちのCPU戦とは違う興奮にプレイヤーたちは没頭していった。プレイヤー同士の情報交換も行なわれたりして、ゲーセンごとに文化があったと言ってもいいだろう。

そして、その熱狂ぶりは対戦台の登場という形で世に表わされた。各地での対戦大会が盛んになり、レベルも飛躍的にアップしていく。

その後、対人戦は他のゲームに受け継がれていったが、ストIIが与えたその影響はもちろん大きなものであった。現在でもハイスコアが更新されたりと、その魅力は驚異的である。（がっちん）



男勝りな女性キャラがスタンダードな存在になった、女性格闘キャラのルーツ「春麗」。



個性豊かな8人キャラクターが、プレイヤーの楽しみの幅と嗜好を広げた。

龍虎の拳

1992年／SNK
操作：8方向レバー＋3ボタン
©SNK 1992



近い間合いになると、画面がズームされてキャラが大きく表示される。

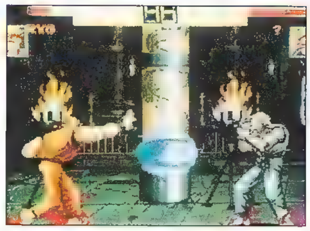
92年にSNKから発売された、対戦格闘タイプの作品。対戦格闘ゲームとしての完成度は、当時発売されていたストリートファイターIIには及ばないものの、新機軸がたくさんつまった内容となっている。その後の、餓狼伝説2など、SNKの対戦格闘の先駆けとなった、オリジナリティの高い作品。

対戦シーンには、対戦格闘に初めてズームイン・ズームアウトシステムを採用。接近戦では、大きなキャラクターが肉弾戦の迫力を生んでいる。また、ダメージを多く負うと、顔面がハレあがったり、打撃音のスコーンという音など、演出面に新しいアプローチが感じられた。

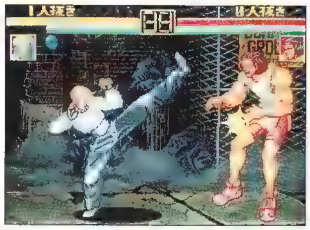
このゲームの世界観がはっきり表れていて、対戦プレイよりもむしろ魅力なのが、対CPU戦のストーリーである。サカザキ一家の妹、さらわれたユリを追いかけ、リョウと親友のロバートが探索を始める。途中でさまざまな相手（キング、Mr.BIGなど）と戦っていくのだが、出会いのセリフ、中間デモがストーリーを盛り上げてくれる。

ゲームシステムの根本は、必殺技を出すのに気力が必要なことである。体力ゲージの他に、新たにもう1本気力ゲージを加えたのが新しかった。また、修行によって超必殺技、覇王翔吼拳が出せるのも独自のシステム。

隠れ超必殺技の龍虎乱舞は、乱舞という新しい必殺技の表現方法を提示した。超必殺技の概念自体、このゲームが最初だが、体力が少なくなると超必殺技が出せるというシステムは、以降のSNKゲームに受け継がれることとなった。（ぜんじ）



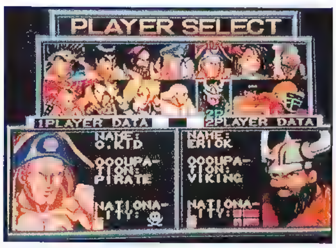
ストーリーがしっかりしており、1人プレイがじっくり遊べるようになっている。



シリーズとしては、1997年現在で3作目まで登場。次はユリが主人公？

ワールドヒーローズ2

1993年／SNK/A.D.K
操作：8方向レバー＋4ボタン
©A.D.K.1993 ALL RIGHTS RESERVED.



世界各国の英雄たちがゲームのモチーフ。そのバラエティ性にセンスがうかがえる。

ADKから発売された対戦格闘アクション。前作のワールドヒーローズで世に浸透し、続編の2で新キャラを加えプレイヤーの人気を獲得した。

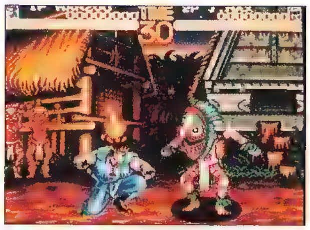
目新しいものとして、投げ返しのシステムがあった。これは現在主流である「投げ抜け」ではなく、相手の投げをそのまま自分が投げる投げ返しである。投げ返しは最高で7回まで可能なため、結局は投げた側が成功するようになっていたが、ボタン連打では成功せずタイミングがずれてくると難しい。「投げハメ」が問題であった当時としては、さまざまなアイディアでプレイヤーたちに刺激を与えてくれた。

他のシステムとしては、相手の飛び道具を跳ね返すこともできた。飛び道具を跳ね返したときは、必殺技削りダメージがないため重要なテクニックである。例えば、起き上がりに体力0で飛び道具を重ねられてもタイミングさえしっかりしていればノーダメージで切り抜けられる。飛び道具連発が強力であった時代背景がうかがえよう。

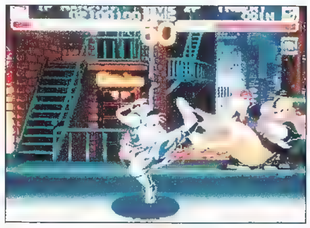
もちろん、相手との距離が近ければ、飛び道具モーションの硬直に当てることも可能である。テンポ良いゲーム展開が非常に心地よかった。

舞台背景はワールドヒーローズという題名からもわかるように、世界の英雄が主人公であった。歴史上の人物たちがモデルになっている、個性あるれるキャラクターたちをプレイヤーは思い思いに感情移入してセレクトした。

ストII以来、対戦格闘ゲームの追い風が吹き上がるなか独特なアイディアと数多くのキャラクターで人気を獲得した。（がっちん）



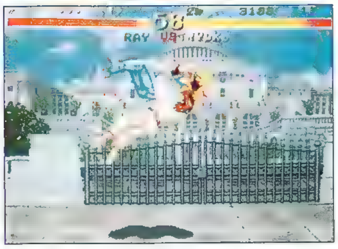
奇抜なキャラクター設定は、手軽に楽しめる操作感覚と相まって人気を呼んだ。



投げ抜け、飛び道具の跳ね返しなど、応用システムが工夫され練り込まれていてた。

ファイターズヒストリー

1993年／データイースト
操作：８方向レバー+6ボタン
©1993 DATA EAST CORPRATION



リョウコという名前のとおり（？）、必殺技はやっぱり投げ技が多い。

ストリートファイターⅡ、餓狼伝説が格闘ゲームの代名詞だった時期に登場。その後の２Ｄ格闘ゲームの、草分け的な存在ともなった。

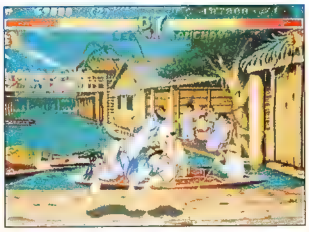
８方向レバー、そして６ボタン式を採っていたため、非常に取っつきが良く、操作レスポンスも良質。まだ「キャンセル」がプレイヤーの一種のステイタスとなっていた当時─入力受付けが厳しかった─でも、非常にやりやすく、やってて気持ちがいい。それが人気の要因ともなっていた。

また、独特のシステムとして「弱点システム」を採用。１キャラに必ず１カ所弱点があり、そこを攻撃されると点灯。リミットを越えると気絶し、その後は防御力が下がるというもの。このシステムをそのまま活用した格ゲーは、このゲーム以降続編の「ダイナマイト」以外ないが、弱点という概念を初めて取り入れた功績は大きい。

さらに今では一般化してしまった、格闘スタイル。八極拳（リー）や蟷螂拳（フェイリン）といった格闘技は、このゲームが先駆けである。

対戦でのキャラバランスも割と斬新で、かっこいいキャラ（リー）が強かったのはいいとして、重量級で投げキャラであるマーストリウスが、それと渡り合えるぐらい強いのは当時では考えられない。このキャラは格闘ゲーム界初の、投げ技を連続技に組み込めたキャラでもある。また、ミゾグチの空中連続蹴りは連続入力可能技のはじめでもあった。

加えて「ダイナマイト」では、業界最初にして最後の「前タメ」コマンドが導入されている。（アディトシ）



いかにもデータイーストらしいキャラクターセンス。どいつも濃い。



溝口がやたらと熱血というか硬派というか…漢だ。とにかく熱いキャラ。

サムライスピリッツ

1993年／SNK
操作：８方向レバー＋４ボタン
©SNK 1993



キャラセレ画面。そうそうたる顔ぶれが並んでいる。

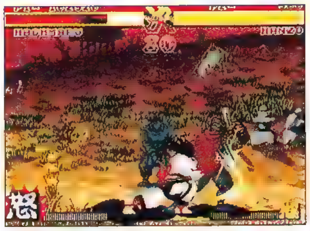
いわゆる武器有り対戦格闘ゲームというジャンルを確立した作品。武器によるリーチの長さと、踏み込みによる高速移動は、新たな駆け引きの要素を生んだ。キャラづくりのセンスも抜群で、いまだにサムスピのキャラ人気は衰えていない。鍔迫り合い、素手、という概念も新鮮であった。

これらの魅力もさることながら、最も注目すべきは演出面であろう。特に「大斬り一閃」の前の独特な静けさの表現において、このゲームを越えるものはいまだに存在しない。この作品以降、単発のダメージが大きいゲームは、いくつか存在した。しかし、サムスピは単にダメージが大きかったから、恐怖を感じたのではない。醒めた感覚では理不尽とも思えるダメージも、サムスピを楽しんでいたプレイヤーには物足りなかったほどである。

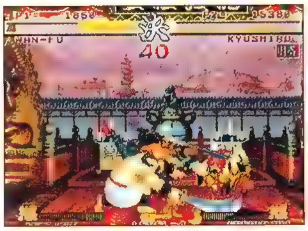
このゲームには、斬られる前に感覚を研ぎ澄ますことができる時間的、状況的な間が存在した。その間によって敏感にさせられたプレイヤーは、斬られる刹那、自然に身体をびくっと硬直させることになる。

連続技がほとんどなかった点も特筆すべきだろう。多段な連続技が存在すると、斬られる感覚は麻痺してしまう。

これらはすでに神格化され、伝説となっている。初代サムスピは、「勝った」ではなく、「生きていた」という感覚、すなわち恐怖と隣り合わせゆえに感じられる生、を楽しめたゲームだったのだ。（珈琲ふりーく）



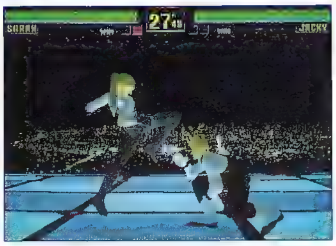
覇王丸の怒り大斬り。振りかぶるところがたまらない。



王虎ステージといえば飛脚が運んでくる爆弾だ！

バーチャファイター

1993年／セガ・エンタープライゼス
操作：８方向レバー＋３ボタン
©SEGA 1993

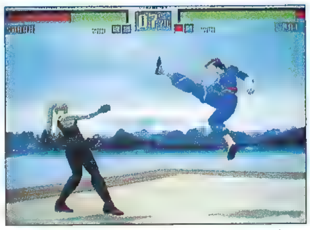


ポリゴンで「人間」をここまでリアルに動かしたゲームはこれが最初。

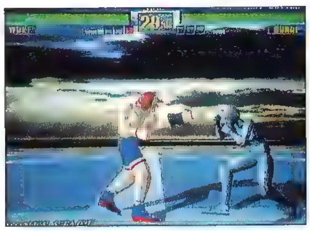
ひとつのジャンルとしてその地位を確立した３Ｄ格闘ゲーム。その草分け的存在となるのが、このバーチャファイターだ。のちに超人気シリーズとしてプレイヤーの心をつかみ続けることになるこの作品は、３Ｄならではのリアルさと駆け引きの面白さがウリ。２Ｄ格闘が全盛の中、発売直後はその特異性に対して賛否両論があったが、結果的にそれまであまりゲームをやったことがなかった人までをも引き込んでいった。

人気の秘密は、その分かりやすいシステムにある。ストリートファイターⅡシリーズ（カプコン）に代表される２Ｄ格闘ゲームの主流であった１レバー６ボタン制に対し、こちらは１本のレバーとガード、パンチ、キックという３つのボタンのみですべての操作が可能。技コマンドも非常に単純なものになっているため、誰でもすぐに技を出すことができる。このあたりが、それまでにないプレイヤー層まで引き込んだ理由になっているのではないだろうか。

このようにシステム自体が単純なものでありながら─いや単純が故、かもしれない─、マニアックなプレイヤーたちの心を魅き込む奥の深さも併せ持っている。上・中・下段攻撃、そして投げ。基本的に攻撃の種類はこれだけだが、それらが微妙に絡み合い、奥の深い読み合いが成立している。対人対戦というものの面白さを骨の髄まで感じることができる格闘ゲーム。それがまさにバーチャファイターなのだ。（チャッキー）



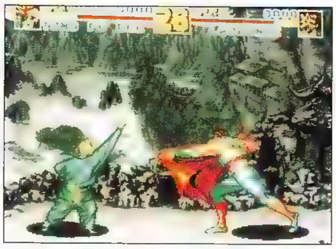
ボタンは３つとわかりやすく、適当に押しても技らしい技が出るの。



ラスボス（？）のデュラルはいろんなキャラの必殺技を使ってくる。

餓狼伝説スペシャル

1993年／SNK
操作：8方向レバー＋4ボタン


前作の餓狼伝説2よりもぐっとプレイしやすくなり、多くのファンをつかんだ。

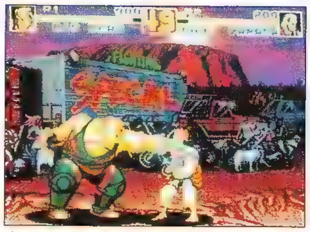
餓狼伝説スペシャルは、餓狼伝説2をベースにキャラを大幅に増やし、システム周りを一新したバージョンアップ作品。しかしバージョンアップとはいえ、まったくの新作といっていいほど手が加えられている。

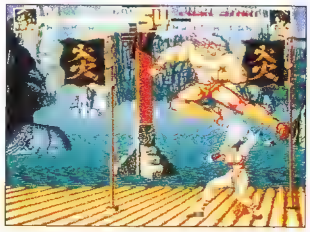
新キャラは餓狼2の8人＋ボス4人に加え、初代餓狼伝説からはタン、ダック、ギースの3人が登場。総勢15キャラによる一大バトルが繰り広げられる。さらにCPU専用キャラとして、龍虎の拳からリョウ・サカザキを迎え入れ、気分はまさにドリームマッチ。

システム面で大きいのは「連続技」の概念を取り入れたことだろう。餓狼2では連続技は存在せず、これはこれで特徴的な攻防が成立したのだが、連続技を取り入れたことで逆転性がアップ。試合内容にメリハリができた。必殺技も出しやすくなって遊びやすくなり、結果間口を大きく広げることになった。技の出も全般的に早くなったことで、超必殺技を連続技に組み込むことができるようなったのも大きい。

餓狼2＆餓狼スペを特徴づけるのがラインの存在。手前と奥の2ラインシステムは、他の格闘ゲームにはない独自の攻防を生んだ。またガード状態から出す、上半身無敵の「避け攻撃」も、接近戦や対空防御面に独特性を与えた。

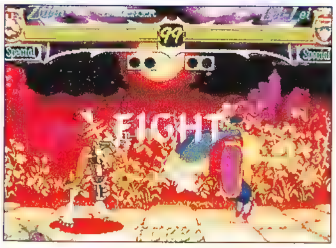
このゲームに限らずSNKの作品全体にいえることは、キャラクター作りがうまいということ。数々の魅力的なキャラクターを生み出しており、新しいゲームの度に新キャラに人気が集まる。餓狼スペにおいても、正確には新キャラではないがギース・ハワードに高い人気が集まった。（C・LAN）


山田十兵衛は溜系のコマンドでありながら投げ技とユニークな必殺技を持つ。


不知火舞は必殺技コマンドも簡単で、オールマイティに強い。

ヴァンパイアハンター

1995年／カプコン
操作：8方向レバー＋6ボタン

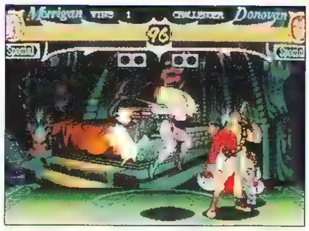

このVハンターで新たに登場したチャイニーズゴースト、レイレイ（右側）。

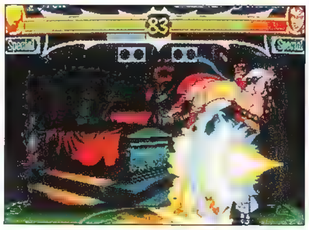
ストⅡシリーズも完結し、2D格闘の流れは止まってしまうのか、とささやかれた時期に発表されたのがこのヴァンパイアハンター。この作品は、あらゆる意味で新しい流れを作ったといっていい。

まずは、グラフィックとサウンド。初代ヴァンパイアから、このアニメ調のタッチでグラフィックが描かれたのだが、その技術をより発展させ、消化させていったのがこのハンターとなる。VGMも今だに記憶に残っている人が数多い。当時は「厚みがある」と評価された。もちろん効果音も含めてだ。そして最も注目された部分が、相手のガードを崩す技の豊富さである。

これまでに発表された作品で、投げ以外に技でガードを崩すことのできる技は非常に少なかった。さらに、ストⅡの次の世代に当たるプレイヤーは投げを決めることに躊躇し（社会的問題があった）、本来の作品を正当に評価できなかったのだ。

そこでハンターは、ダッシュ攻撃で中段をくり出せるキャラや、左右でガード方向を迷わせることができるキャラを追加し、投げとはコマンドが異なるガード不能技を設定することで心理的な安心感を与えることに成功したのだ。
他にも、通常技を次々につなげていくことができるシステム（チェーンコンボ）、これに対抗すべく考えられた迎撃システム（ガードキャンセル）、空中ガード、スペシャル技を使えるゲージを溜めておけるシステム…新システムは皆がすんなりと入れた。
（P・鈴木）


ショートダッシュで攻めるモリガン。まとわりつくようにチクチクくる。


ドノヴァンは魔と人間の両方の血が流れている…。

バーチャファイター2

1994年／セガ・エンタープライゼス
操作：8方向レバー＋3ボタン


当時としては、それまで見たこともないほど美しい画面だった。

前作から1年。バーチャファイター（以下VF）は進化して帰ってきた。

モデル2を使用したグラフィックはVFを遥かに凌駕するクオリティを持ち、キャラクターの個性をさらに引き出す仕上がりとなっている。秒間も30フレームから60フレームになり、動きもなめらかになった。もともとが格闘技を題材にした本物志向の対戦格闘であるだけに、そのリアルな動きはそれだけでプレイヤーの支持を受けるに十分な要素となっていたといえるだろう。事実、蟷螂拳使いのリオン、酔拳使いのシュンという2人の新キャラクターも加わったこのVF2で、シリーズの人気は頂点を迎えることになる。

そして社会現象とまでいわれたその人気は、次回作のVF3がリリースされるまでの約2年の間、衰えることはなかったのである。

もちろん、システム面の進化も著しい。前作から引き継いだ奥深さに、VF2ならではの新システムがさらに彩りを加える。この絶妙のバランスを保ったシステムこそが、プレイヤーの心をつかみ続け、離さなかった最大の理由となっていたことは間違いない。

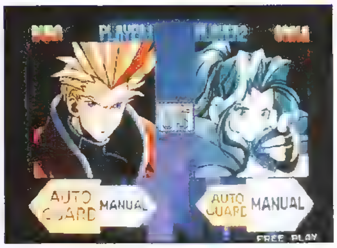
発売してからというもの、次々に新しいテクニックやコンボがプレイヤーたちの手によって開発され、いつしかその技術レベルは開発者の意図する範疇をも遥かに越えたところまで行き着いていた。1本のレバーと3つのボタンで形成される対戦の世界。誰よりも「強く」、そして「うまく」なりたいというプレイヤーの気持ちこそが、VF2の2年の歴史を作り上げていったのだ。（チャッキー）


「2」から登場のリオン（蟷螂拳）と舜帝（酔拳）の2人。


発売から1年以上が過ぎても、次々と新テクニックが生まれた。

サイキックフォース

1995年／タイトー
操作：8方向レバー＋3ボタン



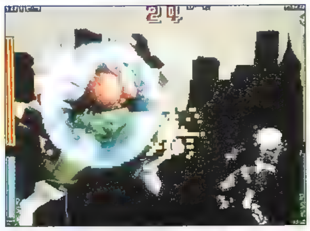
キャラデザインやストーリーが非常にアニメっぽい作りになっている。

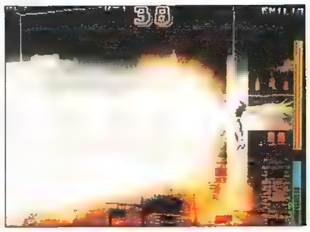
空中を自由に飛べる超能力者（サイキッカー）同士の闘いをテーマとした対戦ゲーム。非常にオリジナリティ溢れるゲームで、ストII以降のいわゆる対戦格闘ゲームとは一線を画した内容である。

遠距離で、自由に飛び回りながら派手な跳び道具系の超能力を撃ち合う状況は、シューティング的なプレイ感覚。接近戦での殴り合いは、パンチやキックからキャンセル必殺技（超能力技）を出したり、ガードしている相手を投げることも出来たりと、従来の格闘ゲーム的なプレイ感覚。対戦中この「遠距離戦」と「接近戦」がめまぐるしく入れ替わるのがこのゲームの特徴であり、面白さであろう。

各キャラには超能力の属性が設定されていて、それぞれの属性にふさわしい攻撃方法、能力を持っている。各キャラの超能力技は、演出とゲーム性が上手く融合した魅力的なものばかりだ。サイキックフォースEXは、より対戦を面白くするためのバージョンアップ版。バリアガードのPSY消費が激しくなっていたり、クイックダッシュにホーミング性能が付く等のシステム変更が成されている。マニアックな変更ではあったが、対戦におけるゲーム性は確実に向上していると言えるだろう。

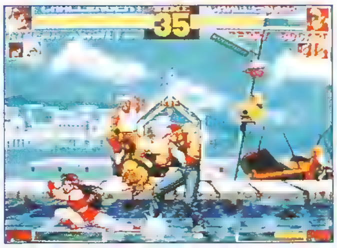
斬新でゲーム性の本質がとらえにくかったせいもあり、一部の固定ファンを除けば、対戦ゲームとしての盛り上がりは今一つであった。しかし、世界観やストーリー、キャラクターに対する人気はすさまじく、女性ファンの割合が異常に高い作品である。（RED）


画面中360度が戦闘フィールド。画面いっぱいに超能力が飛び交う。


その中性的な雰囲気で、数多くのファンをつかんだエミリオ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

1995年／SNK
操作：8方向レバー＋4ボタン


毎年恒例のお祭りゲーム第2弾。八神庵初登場とあってとにかく盛り上がった。

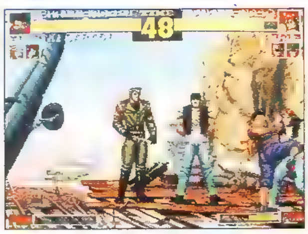
対戦格闘ゲームは何よりも先にゲームとしての駆け引き、システム性が重視されるといわれていた時期に、それを覆すように現れた作品がこのKOF'95だ。

ゲームの中のルール、システム、演出を見ても、間口を広げようとする動きがこの作品にはあった。プレイヤーのオリジナリティを尊重させようとした、チームエディット機能。前作にあたる'94でも3on3のルールは設定されていたが、チームは固定であった。エディットが可能になることにより、ドリームチーム等の楽しさが追加された。チームバトルによって、キャラクター性能による一方的な試合運びで悩ませられることが少なくなったことも人気になったひとつの理由だろう。

また、一発逆転性の高い超必殺技の存在により、緊張感をより高いものにしたのである。

ストーリー展開に力を入れていたことも見逃せない。CPUを倒すごとに続く中間デモは、SNKのこだわりを感じさせてくれる。チームごとにストーリーが進むため、ファンは全チームでクリアしなければならなかった。

システムの部分は、初心者に対しての配慮が大きく、初めて'95をプレイする人でも、対戦格闘で良くある「わけがわからないまま負ける」ということがない、初心者にはとっつきやすいものであった。（P・鈴木）


チームバトルでは、人選はもちろん順番も大事。自分なりの戦略を練ろう。


毎年登場するキャラもいれば、その年限りのキャラも…。

鉄拳3

1997年／ナムコ
操作：8方向＋4ボタン



多彩な足技で攻めるエディ。あらゆる方向から足が飛んでくる感じだ。

1995年にナムコから発売されたポリゴン対戦格闘、鉄拳シリーズの3作目。バーチャファイター（セガ）とともにポリゴン対戦格闘の双璧をなすタイトルで、1997年を通じて高い人気とインカムを獲得した。

操作形態は四肢に対応した4つのボタンで攻撃し、レバーでガードするといった鉄拳からの伝統を踏襲しているが、横移動や受け身などといった新システムが加えられたことで、より奥の深いゲーム性を実現した。また鉄拳2でのシステム的な問題点もほぼ完全に解消され、ストレスを感じることなくプレイできるようになっている。

そして鉄拳2の19年後というストーリーを採用したことで、キャラクターのリニューアルを大胆に行ったことも特徴といえる。構えによって技が変化するなどといったアイデアが随所に盛り込まれ、一流格闘家のアクションをモーションキャプチャーしたことが話題を呼んだキャラクターたちのアクションは、プレイヤーやギャラリーに強烈なインパクトを与えた。

しかしながら鉄拳3をヒットに結びつけた最大の要因は、その持ち味である「自由度の高さ」を前提としたゲーム性を失わなかったことにあると思われる。リアルファイト指向のバーチャファイターに対して、爽快な空中コンボや独特な世界観といったゲームとしての自由度を追求した鉄拳は、この3作目で自らの方向性と地位を確立したたといえよう。順調な進化を遂げてきたこのシリーズ、続編としての完成度の高さにおいて鉄拳3は間違いなく名作といえる。（GYU）



木人は、試合の度にいろんなキャラになる。上級プレイヤー向けキャラ。



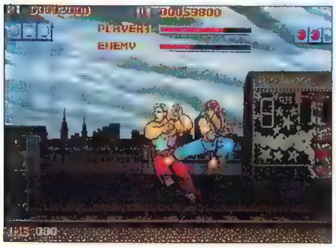
前作から引き続き出演しているキャラは、すっかりおじさん＆おじいさんに。

ストリートファイターシリーズの全貌
THE HISTORY OF STREET FIGHTER II

世間に多大な影響を与え、社会現象にまで発展。これからの作品の魅力をひもとく

ストリートファイターシリーズと一言で言っても、じつに多くの作品が存在する。もちろん、世に対戦ブームの旋風を巻き起こし、業界全体に多大な功績を残したのはストリートファイター　であるが、続編に秀作が次々と発売されているため、このシリーズの人気は現在でも継続している。

確かにストIIで世間の人気は大爆発した。しかし、ストリートファイターも深くやり込まれていたことも知ってほしい。ややマニアックではあるが対人戦も密かな人気であり、ＣＰＵ戦のサガットを含めてリュウ、ケンはこのころから頑張っていた。



そして伝説へ…

その後1991年にストIIが発売される。伝説の幕開けである。美しいグラフィックに滑らかな動き、絶えることのない必殺技の叫び声。プレイヤーは一瞬でハマった。

だが、初めは対戦はそれほど盛んではなく、まだまだ一部のプレイヤーしか行なっていなかったのが現状であった。このストIIに関しては詳しく特集してあるので、そちらを参照してくれ。

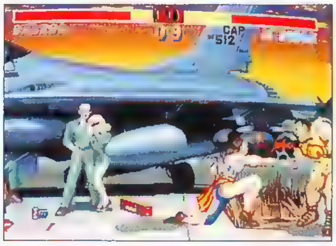
そして、ストリートファイターIIダッシュが発売される。こうなると対戦一色であった。ストII後期に普及した対戦台もこの効果に拍車をかける。

前作でプレイヤーが使用できなかった四天王たちもプレイすることができ、合計12ものキャラクターを選べるようになる。見ているだけだった必殺技を自分たちが使うことができる。この感動は今でも忘れることができない。

この後、わりと早い間隔でストリートファイターIIダッシュターボが発売された。この背景には、世にコピー基盤が大量に出回ってしまったことがあり、混乱を招いてしまったことが挙げられる。コピー基盤は超人気ゲームの宿命とは言え、ひどい話しである。

で、そのストIIターボだが、一番の特徴に「高速化」が挙げられる。その目まぐるしい展開、テンポの良さがプレイヤーに衝撃を与えた。

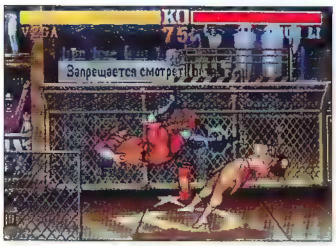
高速化の最先端を担い、最速を誇ったストIIターボも現在見れば普通のスピード。むしろ遅いくらいというプレイヤーもいるくらいだ。時代の流れというものは恐ろしいとすら感じる。

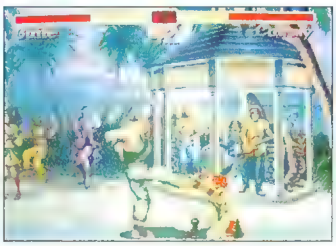


リニューアル

３作続いたストIIシリーズも４作目からは装いも新たにして登場する。その名もスーパーストリートファイターII。ニューチャレンジャーと題して新キャラクターが４人増えている。

システム基盤もＣＰシステム２になり、グラフィックも去ることながらサウンド面も格段に強化された。





また、トーナメントバトルという画期的なシステムも導入され、駆け引きを楽しむという意味でスピードも遅く設定された。

そしてストIIシリーズの集大成とも言える、スーパーストリートファイターIIXが登場する。スピードはさまざまな議論が持ち込まれるので、プレイヤーが選択できるようになる。皆、思い思いのスピードで楽しんだ。

このストIIエックスの最大のウリとなる部分は、なんと言ってもスーパーコンボであろう。必殺技を出したり通常技を相手に当てるとゲージが溜まっていき、満タンになると使用可能になる。この影響により、ほかの格闘ゲームもゲージを導入するようになった。ほかに、豪鬼のデビュー作でもあり、現在でもプレイされているほど完成度は高い。



すばらしき子孫たち

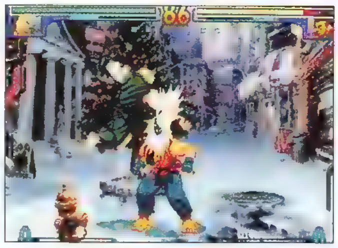
ストIIシリーズはエックスで終局を迎えるが、後に続いた作品はプレイヤーを飽きさせることはなかった。

ストリートファイターＺＥＲＯは、文字通り初代ストリートファイターよりもストーリーは遡る。逆に、ストリートファイターIIIは「新世代」をテーマに展開していくのが特徴。新システムにブロッキングが挙げられる。ほかに、やや番外地的な存在にはなるが、ポリゴンを使用したストリートファイターＥＸは完成度が高く、昔のストファンには堪えられない作品である。

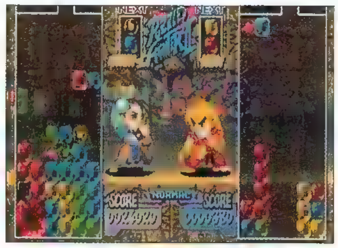
また、Ｘ－ＭＥＮｖｓストリートファイター、スーパーパズルファイターＸ、ポケットファイターなどには、他のゲームキャラとストIIキャラが共演している。（がっちん）



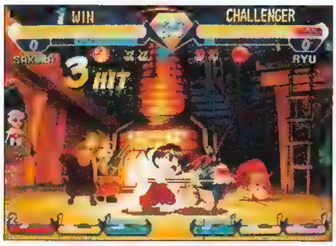
ストリートファイタZERO



ストリートファイターIII



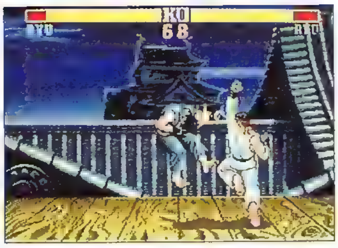
スーパーパズルファイターIIX



ポケットファイター

ストリートファイターII ダッシュ

1992年／カプコン



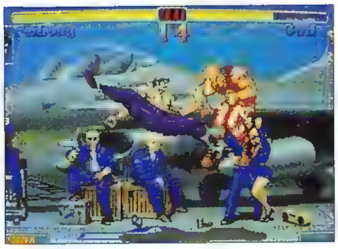
言わずと知れたストリートファイターIIの続編。今まで使用できなかった四天王が使えるのと、対戦のバランスを調整し直しての発売。今まで、これほどプレイヤーに望まれて出た作品があっただろうか。

もちろん、期待に応えるだけの出来であることは言うまでもない。プレイヤーに受け入れられたかどうかは、対戦人口の急増が物語っている。また、知らない人とゲーセンで対戦をするという、現在では当たり前のことを一般化させた功績も計り知れない。

ゲーム内容でも、リュウ・ケンの区別がはっきりと分かれてきた作品でもあり、プレイヤーのできる限りの声を繁栄した。一番やり込んだと胸を張れるプレイヤーも多いだろう。

ストリートファイターII エックス

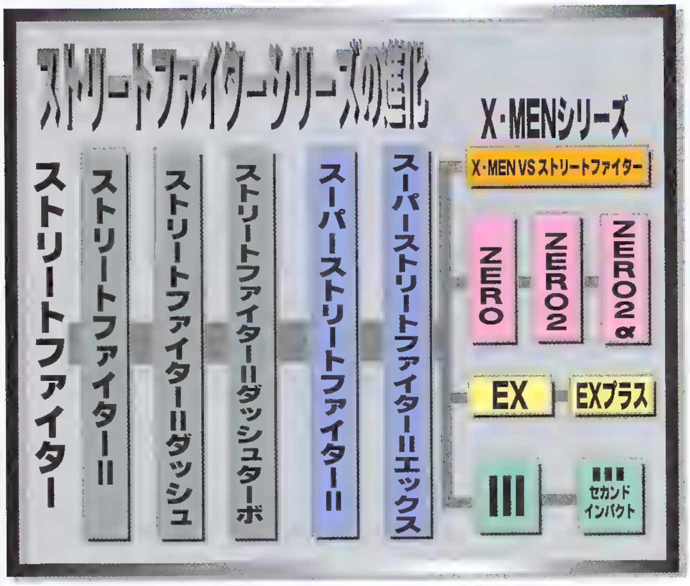
1994年／カプコン



ストIIシリーズの第５作目として発売された。キャラは前作のスーパーストIIから引き継がれているが、新技の追加や変更が多少含まれており絶妙の対戦バランスを形成している。その完成度はプレイヤーを飽きさせず、現在でも行なわれているほどである。

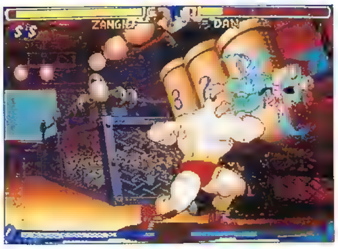
その理由のひとつにスーパーコンボが挙げられる。一発逆転性が高くなり、より緊張感が増した。この戦略性の高さがプレイヤーに受け入れられ、今後発売された対戦格闘ゲームのほとんどがゲージを取り入れている。

ストIIシリーズの最終作を飾るには十分過ぎるほどのゲーム性があり、当時では最高峰のレベルに達していた作品である。



ストリートファイター ZERO2

1996年／カプコン



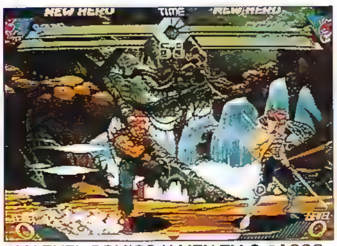
ストーリー的にはストIIの以前に挙げられる、ストリートファイターＺＥＲＯ。その続編がストリートファイターＺＥＲＯ２になる。

ストＺＥＲＯでは、ドラマチックモードを始めとして、豪鬼、ベガ、ダンが隠れキャラクターであった。合計で13キャラになる。ＺＥＲＯ２では、これに５人のキャラクターが追加されており、さくらのデビュー作でもある。

システム面では、やはりオリジナルコンボ、通称オリコンが挙げられる。オリコン発動中は基本的に何でもありで、通常技が連続でヒットするし、キャンセルして必殺技につなげられる。プレイヤーはアイディアの限りを尽くして、コンボを作っていった。

X-MEN VS STREET FIGHTER

1996年／カプコン



ストリートファイターのキャラクターたちが、Ｘ－ＭＥＮの世界に飛び込んでいったのがＸ－ＭＥＮｖｓストリートファイターである。

ゲームシステムも本来のストIIシリーズよりは、Ｘ－ＭＥＮの流れを組んでおり、チェーンコンボありエリアルレイヴありと自由度はかなり高いのが特徴。また、従来の必殺技もこの世界に合わせてか派手になっているのがおもしろい。

その中でも、スタート時に２キャラを選ぶタッグシステムを初めて採用。体力の減り具合などでキャラを変更する戦略性がウリ。

ほかにも、２人の力を合わせるヴァリアブルコンビネーションは派手でカッコ良く、相棒を誰にするかでまた違った楽しみ方もできる。

ストリートファイター EX

１９９７／アリカ／カプコン



ストリートファイターＥＸは、一言でいえば「ポリゴンストＩＩ」。

ルールは単純明快。プレイ感覚は往年のストＩＩシリーズに近い。対戦格闘ゲームのシステムが多様化する中で、対戦の面白さを徹底的に突き詰めた、一点の曇りもない「対戦格闘ゲーム」…それがストＥＸである。

このゲーム独自のルールもある。あらゆる技にキャンセルをかけてスーパーコンボが出せる「スーパーキャンセル」は連続技をより爽快で強力なものにし、ゲージを使って出すガード不能技「ガードブレイク」は、概念の相違による待ち・ハメ問題を払拭する秀逸なアイデアであった。

このゲームの単純な面白さは現在のプレイヤーに新鮮さを、ストＩＩ世代には懐かしさを伝えたに違いない。

ストリートファイターシリーズの歴史
THE HISTORY OF STREET FIGHTER II

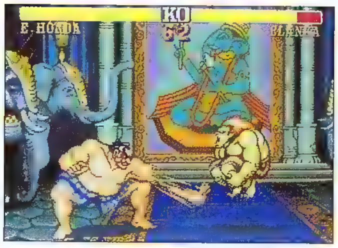
今でも語り継がれているストIIとはどのようなゲームであったのか。プレイヤーたちが残した戦法とは何か。対戦記を振り返る。

大人気でプレイヤーを魅了し、社会現象にまでなったストリートファイターII。ここではストIIがどのようにプレイされてきたかの歴史を振り返っていこう。

必殺技を出したい

「派手でカッコイイ必殺技を出してみたい」すべてのプレイヤーはここから始まったと言ってもいいだろう。

対戦はまだまだマイナー過ぎて行なわれず、いかに空いているゲーセンを見つけてプレイするか、空いていなければ長時間並んででもプレイする。そんな感じでそれぞれのプレイヤーが日々鍛練していた時代であった。



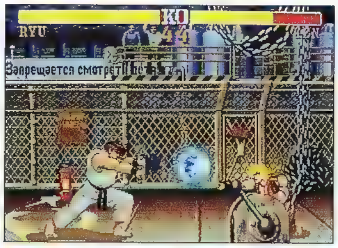
初めは四天王が登場するだけでギャラリーが詰めかけるほどであったが、確実ではないもののパターン化が進みクリアできるようになってくる。

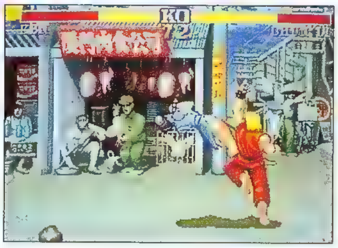
だが、対CPU戦のクリアが当たり前の時代になってくると、プレイヤーはさらなる刺激を求めるようになる。そう、対人戦の幕開けである。

リュウ・ケン全盛時代

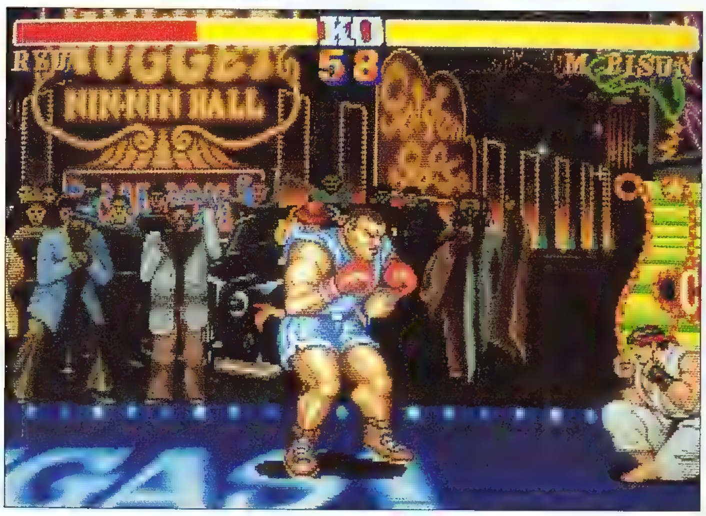
各地で対戦が行なわれるようになって、最初に猛威を振るったのが主人公であるリュウ・ケンであった。

当時難しかった昇龍拳を自在に出せるプレイヤーは、対戦ですぐに実戦導入。波動昇龍拳の登場である。



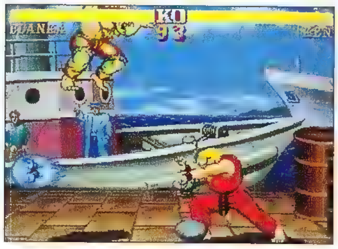


基本的には波動拳を撃ち、跳び込んできた相手を無敵の昇龍拳で撃墜。画面端に相手を追い込むといっそう効果的であった。



他にも、出の早い大足払いで相手を転ばせ、跳び込みや小足払いからの投げを基本としたバリエーションも持っていた。

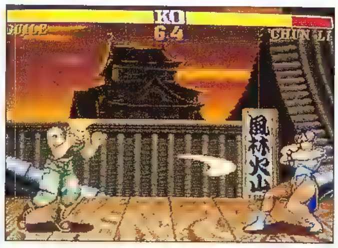
だが、ブランカの速い跳び込みは苦手で昇龍拳が間に合わない。それに少し遅れて、ダルシムの大スライディングが波動拳に対抗できることがわかってくる。

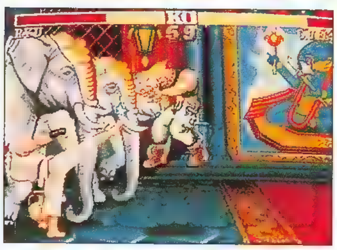


アンチリュウ・ケン

プレイヤーたちは次第に対リュウ・ケンの研究をするようになっていた。あそこまでリュウ・ケンが幅を効かせれば当然かもしれない。

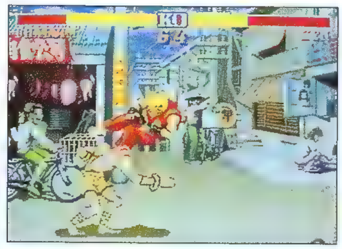
ガイルは遅いソニックブームを追いかけてプレッシャーをかける戦法が確立してくる。だが、ガイル側が闘い慣れていないとまだまだという感じであった。





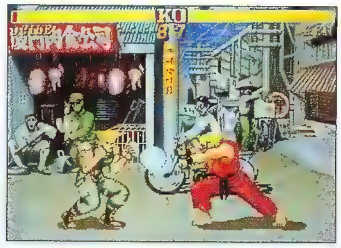
春麗は持ち前の機動力でリュウ・ケンの大足払いを見切ってからのスカし投げや、徹底してジャンプしない地上戦でリュウ・ケンを脅かす。

その一方で、リュウ・ケンキラーとして注目されていたブランカとダルシムは、その地位を着実にしていこうとしていた。



さらに、ブランカは３段攻撃が見つかり、ジャンプ攻撃からの破壊力が一段とアップする。

しかし、リュウ・ケンも黙ってはいなかった。ジャブ昇龍拳・アッパー昇龍拳という強力な武器で対抗。キャンセル技の発見である。　そして、これに応用を効かした大足払いキャンセル波動拳も登場する。技の出は早いがスキが大きいという大足払いの欠点を見事に補った、コンビネーション技の完成である。



群雄割拠

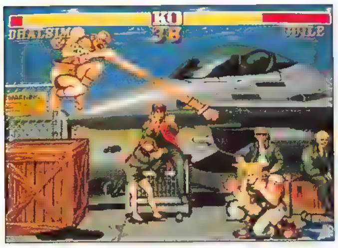
ガイルがリュウ・ケンに対して完全に対応できる時代になった。やはり遅いソニックを追いかけるのが基本で、リュウ・ケンが跳び込んできたら立ち中キックで落とし、ガードしたら中足払いを重ねてタメを作る。そこで波動拳を撃とうものならサマーソルトでザックリ…。

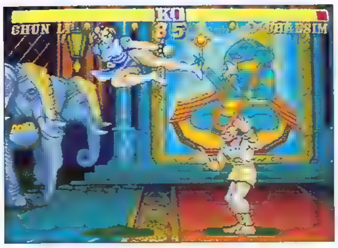
ダルシムにも同様に苦しめられる。跳び込みはヨガファイヤーを先読みしない限り通常技で簡単に落とされるし、伸ばした手足に昇龍拳（このときの昇龍拳は地上でヒットさせても倒せ

ない）を当てても反撃確定。

もちろん、波動拳は大スライディングの餌食であった。

また、ダルシムは逃げ大パンチ・大キックが、跳び込んできた相手に対して有効であることが分かると、春麗やブランカにも対抗できるようになり、一気に上位キャラにのし上がってくる。



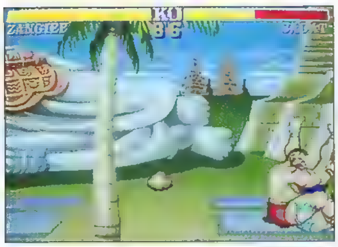


さらに、ヨガ投げとせっかんハメも開発され、爆発力があることも認知された。

安定感のあるガイルと使いこなせれば強いダルシムの両者の評価は高くなったが、他のキャラも負けてはいない。

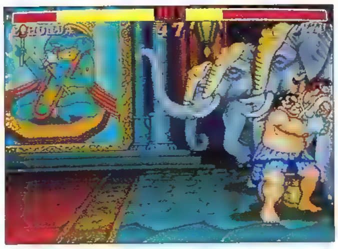
春麗のスピードと空中投げの強さは相変わらずで、連続技も発展してきたので相手を格段に気絶させやすくなった。

また、ザンギエフの立ちスクリューもこのころから実戦導入され、スクリューハメが注目される。各地でザンギエフに没頭するプレイヤーが急増した。



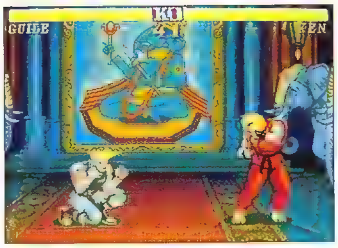
おとなしかったE・本田もライバルだった飛び道具をうまくジャンプするプレイヤーがあらわれ、飛び道具を連発すれば勝てる相手ではなくなっていた。

さらに、サバ折りからのボディプレスのめくり攻撃や小スーパー頭突きが無敵であることが発覚すると、ジワジワとその株を上げていく。もともと大パンチとしゃがみ中パンチの対空技がしっかりしていたキャラだけに、その威圧感は一層増したと言える。



ガイル最強説

ガイルはやり込まれるにしたがって、その強さをますます発揮するようになる。もはやリュウ・ケンでは太刀打ちできず、ピヨらせてからのジャブ昇龍拳かガイルの投げ間合いの外から投げる、ジャンプ中キック投げくらいしか勝てるパターンがなくなってきた。

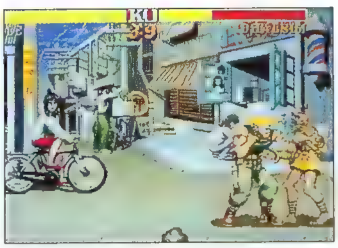


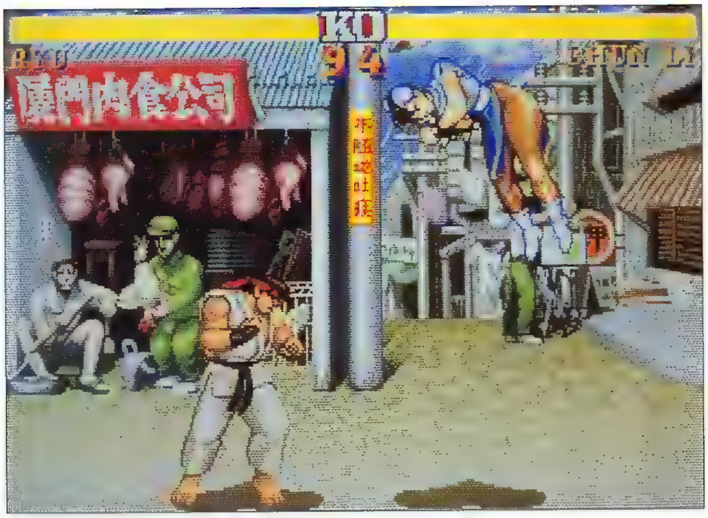
それでも、わずかな望みを託してガイルに立ち向かっていく。リュウ・ケン使いが絶滅することはなかった。男のロマンであるジャブ昇龍拳にすべてを賭けて勝負を挑んだのだ。

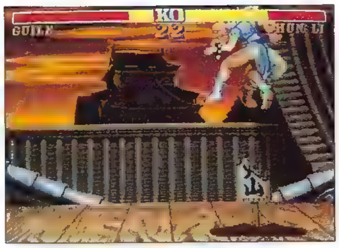
時代はいつしか「打倒ガイル」が合言葉になっていた。これに対抗できるのは春麗とダルシム。ほかのキャラクターでは、相当な腕と経験がないと勝負にならないくらい厳しいものがあった。

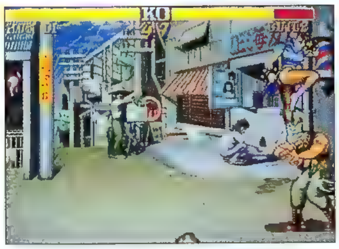
ダルシムはいかにガイルの動きに対応していくかがキーとなった。ほかのキャラには猛威を振るった、ヨガ投げやせっかんハメもガイルには難しい。理論上では有利であると言われていたこの頃、どれだけそのレベルを実行できるかにかかっていた。それには百戦錬磨の経験とミスをしない冷静なプレイングが要求された。とくに、心理戦が注目されてきた時代でもある。

春麗は、サマーソルトへの空中投げを使った返し技と相手の背中へ着地する跳び越し投げなどでガイルに対抗した。さすがに鉄壁を誇るガイルマスターを崩すのは容易ではなかったが、一瞬たりとも気を抜けない、厳しい闘いを演じられる実力を持っていた。









ほかに春麗は、ダルシムに対しての立ち中パンチ連打が発見され底力を見せつける。E・本田などの強敵が数多く存在するものの、ガイルとダルシムに十分闘えるキャラとして３強に数えられる存在であった。

また、最弱と言われてきたザンギエフであったが、このあたりでスペシャリストが出現してくる。

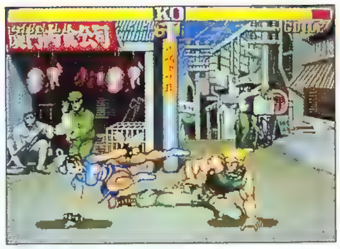
相手が並のプレイヤーであれば、ガイルだろうがダルシムであろうが、片っ端から吸い込んでいった。ここまでパワーアップするとは誰が予想したであろうか。

最終形態

ストIIが発売されてから１年以上の月日が経ち、それぞれのキャラクターは最終形態になっていく。～マスターと呼ばれる各キャラのスペシャリストが異常なまでにパワーアップ。プレイヤーたちは、その芸術の域にまで達した動きに酔いしれた。

頂点に君臨するキャラは、ガイル説が有力であったが、研究し尽くされたダルシムはガイルに対して十分過ぎるほど闘える。どちらが有利かは現在でも結論が出ないほどである。

この２キャラに勝てるのは、ほかに春麗くらいになっていた。ガイルに対しては、ガイルの技が出ているときにこちらの技を当てることによって発生する「封印」が希望の光。ダルシムに対しては、やはり中パンチ連打が有効であった。



ブランカは、ダルシムを画面端に追い込んでからの噛みつきは、その後に投げ返されてしまうので厳しい闘いが続く。しかし、垂直ジャンプ大パンチであるブッシュバスターが、ガード不能になるタイミングが発見されハマリからは抜け出していた。

途中、怪しい技（公表できません）が横行したり、投げハメが問題視されつつも、プレイヤーたちは十分に楽しんだ。すばらしいゲームを提供してくれて素直に「ありがとう」という言葉と、今後もストIIを超えるゲームの出現を願ってやまない。

THE EVOLUTION 大型筐体の進化

大型筐体の進化

初めてビデオゲームが登場したころの筐体の主流はアップライト型であったのだが、それがコンパクトになりテーブル筐体へ移行すると筐体の主流はそちらへ流れていった。だが特殊な操作系を有するドライブもの、ガンシューティングものは、テーブル筐体の形にまとめることができず、そのまま、アップライト型で進化していった。その進化の過程は、テーブル筐体のように、1つのワクにはめ込むタイプのゲームとは異なり、自由に設定できることが大きく関わっている。例えば、立ってプレイする形から座ってプレイするためにイスつきになるとか、1台で多人数プレイができるよう操作系が複数つくとか、雰囲気を出すために、屋根付きになる等、ゲームの題材になっているものにいかに近づくかという点に見ることができる。その中での大きな変化は、1つの画面が3つになったり、体感させるためにムービングシステムを用いたり、巨大なアトラクションマシンになるなど基板もののゲームと異なりゲームと筐体が一体となっていることだ。逆の面から見ると、基板の制約を受けずに開発ができるという点もあった（最近はハードが強力になり、その形はほとんどなくなったが）。

大型筐体の主な流れ

アップライト型筐体に、ハンドル等が付く

ドライブゲームの登場

→ 1つの筐体に複数の操作系が付く

多人数参加型の登場

↓ ☆通信対戦の基礎

ハンドルがバイクのものに変わる

バイクゲームの登場

→ ハンドルに振動を起こさせる

体感システムの登場

↓ ☆簡易型体感システムの完成

筐体にイスが付く

コックピット型の登場

→ 画面がマルチ画面になる

視覚のリアル化

↓ ☆大型プロジェクションモニターへ進化

筐体が動く形になる

体感ゲームの登場

→ モニターにより筐体を動かす

体感のリアル化

↓ ☆大型化、リアル化で油圧式エアコンプレッサ式が誕生

質感の向上

本物志向のデザインの登場

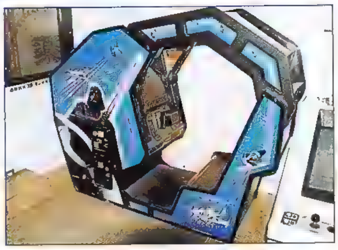
操作系が操縦桿になればフライト系になるし、ガン系になればガンシューティングといった派生ものも生まれている。特殊な例では、潜水艦ものであるとか、戦車もの、最近では、いろいろなタイプの乗り物であるとか、釣り具といった形にまで進化、派生をしている。

ハードの進化と筐体の形

開発の自由度の高い大型筐体ゲームは、ある題材で開発がスタートすると、それを実現できるハード、そしてそれを体感できる筐体を合わせて作り上げてきた。それが行われていた時代は、ハードパワーは常にテーブル筐体ゲームよりも、はるかに上であった。体感システムが、ひと通りやり尽くしたあたりからハードの進化が強くなり、ムービングシステムによる体感システムから視覚による本物を意識できるシステムに移行し始める。その影響からか、ハードの価格の上昇、高画質モニターの採用等で筐体の価格が上がり、ムービングシステムは、ステアリングやボディソニックなどの部分的な形に変化していった。最近ではその形がより強くなり、部分的なムービングシステムだけでなく、筐体の質感もゲームに合わせて進化をしている。

スターウォーズ

1983年／アタリ
操作：特殊操作桿タイプコントローラー（4ボタン）



写真協力　渋谷会館/モナコ

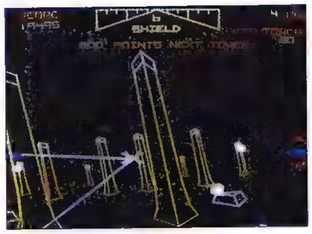
1983年にアメリカのゲームメーカー「アタリ」から発売された、ビハインドビューの３Ｄシューティングゲーム。ワイヤーフレームで構成されたこのゲームは当時のゲームとしては最高峰の操縦性とスピード感、リアルさを十分に表現している作品だ。

最近ではリメイクされた「スターウォーズ特別編」の公開もあり、ファンの間ではひそかに盛り上がっているのだが、今やどのゲームセンターにも見当たらないのが、くやしまれる。

ゲームの流れは、自分が同盟軍のＸウイングに乗り、デススターを破壊するのが目的で、Ｘウイングの６つのシールドが無くなったとき、敵の弾に当たるとゲームオーバーとなる。

ステージは３つの構成で成り立っており、最初はデススターから飛来するタイファイターを撃墜するステージだ。このとき、Ｘウイングの操縦はR2-D2が行うので、プレーヤーは射撃に専念するだけでＯＫ。何機か撃墜すると、今度はデススター表面でタワーから発射される弾をよけながら進んでいく。しばらくするとデススターの溝に侵入し、障害物の壁をよけつつ砲台を撃って進み、やがて現れる通風孔にミサイルを打ち込めば１面クリアとなる。

ゲーム開始時には、ＥＡＳＹ（１面）ＭＥＤＩＵＭ（３面）ＨＡＲＤ（５面）の選択ができるようになっていて、面を追うごとに帝国軍の攻撃がはげしくなっていくというものだ。この時代にはありがちなエンドレスゲームだが、R2-D2の電子音声や味方の通信などの細かい演出までよくできていて名作中の名作である。（ＳＨＯ）



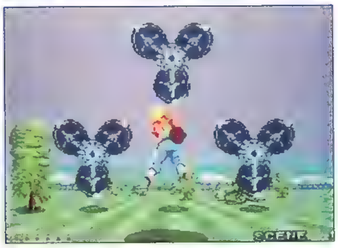
タイファイターの攻撃をかわし、デススター外部の砲台をすり抜ける。



映画同様の迫力あるゲーム性。

スペースハリアー

1986年／セガ・エンタープライゼス
須佐：操縦桿タイプコントローラー＋４ボタン（トリガー含む）©SEGA



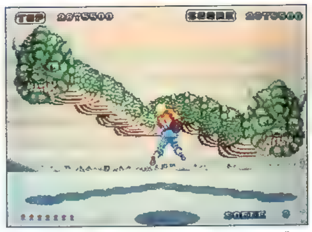
異空間のなかで戦う戦士。ツインヘッドドラゴンやロボットなど、インパクトが強い敵が多い。ロボットのジェットストリームアタックは有名。

異次元戦士である「ハリアー」を操り、凶暴な魔生物からドラゴンランドを救う、３Ｄタイプのシューティングで、セガ初の大型体感ゲームである。ＣＰＵにＭＣ68000を使用し、その当時では最高水準の美麗なグラフィックと、テンポがよく、ヒロイックで気分を盛り上げるＢＧＭ。そして、なんといってもハリアーの動きに合わせて、レスポンスよく可動するムービング筐体はとても衝撃的で、どこをとっても非の打ち所がないゲームだった。

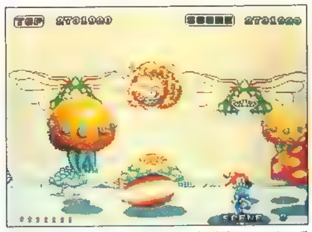
ルールはハリアーを操作し、スティックのトリガーと、両サイドに配置されているショットボタンで攻撃。敵または敵弾、障害物に接触すると１ミスという、いたってシンプルなもの。だが、画面奥に向かって飛行していくスピード感、巨大な敵キャラを次々と破壊していく爽快感、こちらに向かって猛スピードで飛来してくる敵弾をかわす緊張感と、３Ｄならではの持ち味を存分に引き出していた。

ステージも「ドラゴンランド」という名の通り、緑が広がる平原や、広大な砂漠。かと思えば、彼方に突然ビル群が出現し、メカニカルな荒野に変貌と、まさにファンタジー世界を彷彿させ、またその世界に生息する、本当に生きているかのような錯覚を受けるほどの幻想的な生物。戦闘機やロボットなどの兵器群などが次々と出現し、絶妙な世界観を作り出していた。

３Ｄシューティングゲームの基礎を作り上げ、その後ポリゴンを使用するまでの３Ｄシューティングゲームに、確実に影響を与えた作品であることは間違いないだろう。（スー）



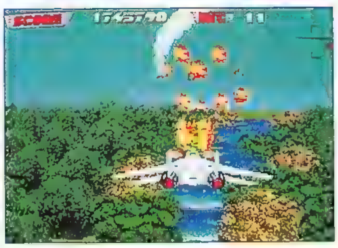
ムービング筐体の先駆けになったゲーム。



２面のキノコ。ステージが変わるたびに雰囲気がガラっとかわる。

アフターバーナーII

1987年／セガ・エンタープライゼス
操作：操縦桿タイプコントローラー（2ボタン）＋スロットルレバー

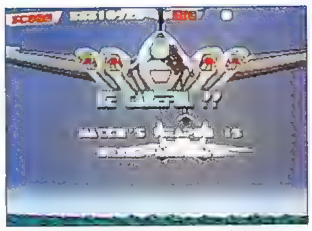


体感シリーズのエアバトルものとして登場したこのゲームであるが、フライトシミュレーションものということで、左右・奥手前の他に上下も加わる。これをいかに体感させるかがポイントとなった。それを可能にしたのが、前後に振り子のようにスライドする筐体の中にプレイヤーが座るイスを左右に振らせるというアイデアであった。これにより旋回、上昇下降加減速をも表現した！すごいのはその動きの速さ！激しく動き回る戦闘機に遅れることなく、ダイレクトに反応し、動いてくれた。この反応の良さが、多くのファンを獲得した原因となった。

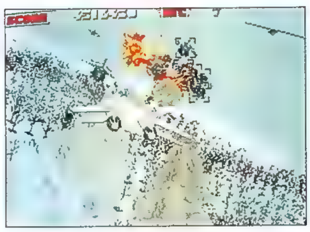
ゲームは23面からなるステージを１つずつ進んでいくもの。その展開の中には途中でミサイルを補給するシーンがあったりと演出もまた良かった。そのミサイル補給時においてだが、そこでコマンドを入力することによりミサイルを100発に、さらにはと～んでもない得点を加算することもできた。このコマンドについては当時いろいろと盛り上がり、知っているいないでスコアに差が出て、コマンド情報探しのために遠征する人も多かった。またデマも多く「出ねえじゃねえか！」と大騒ぎするなんてこともよくあった。

コマンドの情報が広まるとHIT数の争いが熱くなった。HIT数を増やすためにワザと死ぬところを作ったりするなどの技も生まれた。

「アフターバーナーI」は、スロットルレバーがなく、18面までしかなかった。また、得点もスクロールではいる率が低かったが、これはこれでかなり熱かった！（ずる）



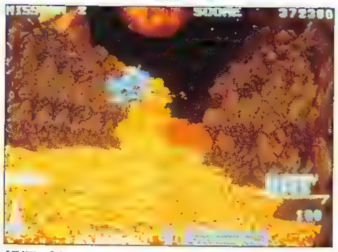
途中ミサイル補給がある。効率よくミサイルを当て、点稼ぎを行った。



曲もすこぶるいい。アウトラン、スペースハリアー同様セガミュージックの良さを教えてくれる。

ギャラクシーフォースII

1988年／セガ・エンタープライゼス
操作：特殊操縦桿タイプコントローラー（2ボタン）＋スロットルレバー　©SEGA



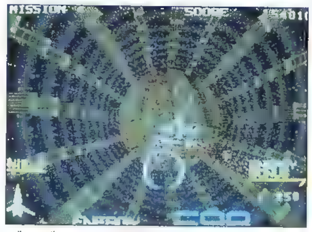
銀河パトロール隊vs第四帝国の壮絶な宇宙戦を描いた作品だ。

ギャラクシーフォースⅡは、セガが生み出した大型筐体の3Dシューティングゲームだ。これまでの「セガ体感ゲームシリーズ」で培われてきたノウハウが余すことなく注ぎ込まれた、いわばサラブレッドである。

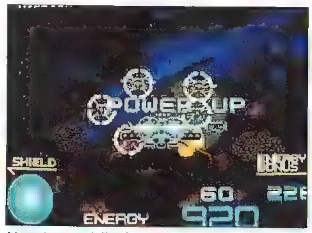
プレイヤーの操作に合わせて横方向360度に高速で回転する超大型筐体や、それまでの常識を覆す左右に配置された操縦桿とスピードスロットルの操作系はまさに斬新という言葉が似合う。

はじめに登場したときは全４ステージで構成されており、全面クリアすると２周めに突入するという体感ゲーム初の「ループ制」が導入されていた。後に全６ステージで１周エンドの「バージョンⅡ」にチェンジされたが、自機のシールドバリア＋エネルギータイム加算制はそのまま継承されている。

純粋な「体感ゲームシリーズ」としての頂点をギャラクシーフォースⅡで極めたセガは、これ以降大型で派手な可動筐体で表現する「体感」から､バーチャルリアリティに根ざした「内面の体感」の表現へと進化していく。それは数年後にバーチャレーシングや、バーチャファイターといった「バーチャシリーズ」として結実することになる。ソフトが進化する一方、大型筐体というハード面は「R360」という形で後に究極の進化を遂げている。これはギャラクシーフォースⅡでできなかった「筐体を縦軸横軸ともに360度回転させる」ことを実現させたものだ。ＧＦⅡはこうした時代の転換期において、その頂点に位置した記念碑的作品でもあるのだ。（FRS-N,O）



バージョンIIでは援護機によるパワーアップで同時ロックオンが可能となった。



第四帝国の本拠地である異次元空間「ハイパースペース」。ラストバトルが始まる!!

トップランディング

1988年／タイトー　操縦桿タイプコントローラー＋スロットルレバー
©TAITO CORP.1988



着陸する空港を８つの中から選択。空港によって気候の条件が異なる。

1987年に発売された、「ミッドナイトランディング」という本格派フライトシミュレーターの続編。前作は暗闇の中に浮かぶ、ガイドランプを頼りに着陸するものだったが、本作はフルポリゴンを採用し、眼下の地形をリアルに再現。昼間での飛行を楽しめる。ルールはいたって簡単で、制限時間内に、旅客機を空港の滑走路に着陸させ、９つの実存する世界の空港をクリアする。だが、滑走路への進入角度が深すぎて衝突事故を起こしたり、オーバーランしてしまったり、滑走路にさえ接地できず、タイムオーバーになってしまうと、あえなくゲームオーバーとなってしまう。

旅客機だけに慣性がキツく、また風が吹いていて機体が流されてしまったり、雨が降っていて制動距離が長くなってしまったりで、さらに着陸条件は厳しくなる。機体の微妙なコントロールが、緊張感を高めてくれた。

筐体は前作の流用だが、密閉式でパイロット気分を盛り上げてくれ、また後部にライブモニターも装備しているので、自分のプレイがギャラリーに丸分かりで、ヘタなプレイをしてしまったときは、とても恥ずかしかった。

この当時、フライトシミュレーターを楽しもうとしたら、航空博物館へ足を運ぶか、高価なパソコンとソフトを買うしかなかったので、手軽に遊べる本作は、とても画期的であった。

タイトーのシミュレーターシリーズはとても精巧に作られていて、その思想は同社の「エアインフェルノ」「ランディングギア」「電車でＧＯ！」に受け継がれることになる。（スー）



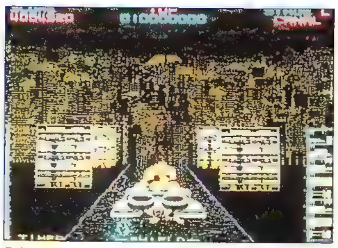
リアルな景色と細かい計器類。雨が降っていてキャノピーに滴がへばりつく。



ガイドランプが見えてきた。滑走路まで後少し。無事に着陸できるだろうか!?

ナイトストライカー

1989年／タイトー
操作：操作桿タイプコントローラー＋4ボタン（トリガー含む）　©TAITO CORP.1987



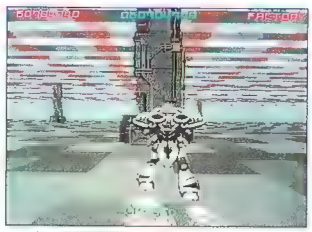
「夜」をキーワードに統一された世界観。これがあって始めて数々の演出が生きる。

「世界観」という言葉がある。アーケードゲームを語るときにこの観点が用いられることは多いが、ナイトストライカーは「究極の世界観」を造り上げることに成功した数少ない作品のひとつである。

ナイトストライカーは全ステージに渡って「夜」が共通の舞台となっている。街、郊外、空、海、工場、地下道、寺院などの分岐からコースを選択していき、計６ステージのミッションを戦い抜くのである。また、ステージ選択は「ダライアス」シリーズでお馴染みのゾーン分岐方式が採用されており、６種類ある最終面のどれを選ぶかによってエンディングも異なってくる。

ゲーム全体が高いレベルで統一され、その近未来的な造詣デザインや神秘的で躍動感溢れるミュージックなどはプレイした者すべてを魅了し、筐体が全国で333台しか出回らなかったにもかかわらず多くのファンから絶大な支持を受けた。

また、このゲームはシューティングゲームでありながら「弾を撃たないで、かつ攻撃をくらわずにクリアする」と得られる隠し要素の「パシフィストボーナス」がマニアの話題を呼んだことでも有名だ。このボーナスを全ステージパーフェクトで取る、通称「オールパシフィストクリア」はナイストプレイヤーたちの勲章でもあった。そのパターンは時が経つにつれて無駄な動きが省かれて洗練され、最後にはまさに「芸術」の域にまで達した。「アーケードゲームはプレイヤーが究極のプレイを演じたとき、ひとつの芸術品になり得る」ことを世に知らしめたのである。（FRS-N,O）



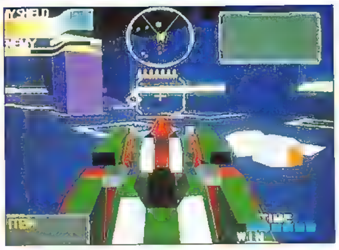
スピード感抜群の地下道。ステージ固有の曲も、ボルテージ高し。



パシフィストボーナスを取るパターンは数年の歳月を経て、芸術の域にまで達した。

サイバースレッド

1993年／ナムコ
操作：特殊レバー2本


対戦が前提とされた作りなため、お互いを見合うようなプレイヤー視点になっている。

舞台は近未来の巨大都市メガロポリス。闇の支配者が主催する、1対1の過激で刹那的な戦闘ゲーム。ルールは単純な殺し合いで、観客は熱狂し、勝者だけに莫大な賞金が送られる。目的はただ一つ、勝つことのみ—。

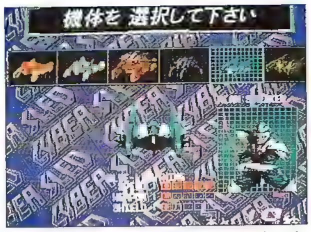
プレイヤーはポリゴンで作られたビークルに乗り込み、制限時間内にフィールドの敵戦車を破壊する。ビークルの操作には2本のレバーを使用し、レバーに設置されているボタンで攻撃する。一つはミサイルで、ヒットさせれば大ダメージを望めるが、弾数制限がある。もう一つはバルカンで、基本的に弾数は無制限だが攻撃力が低く、使いすぎるとオーバーヒートしてしまう。

フィールドには、一定時間でアイテムが出現し、それぞれに、ミサイルの補給、シールドの回復、バリア、スペシャルアイテムなどがあり、それらをいつ取るかの、心理戦がとても面白い。

ＣＰＵもよいが、なんといってもサイバースレッドの魅力は対人戦にある。特に「上級」を選択した場合は、スタートボタンを押すことにより、ＮＩＧＨＴとＦＯＧが選べる。ＮＩＧＨＴは敵機の方位を教えてくれるマーカーが排除され、ＦＯＧは敵機の位置を示すレーダーの性能が著しく低下する。

この２つを同時に選択と、有視界での戦闘がメインとなる。こうなると「読み」がかなりのウェイトを占め、相手の後ろを取ったときの快感はこの上ない。

このゲームは新しい方向性を提示し、続編の「サイバーコマンド」と「電脳戦記バーチャロン」（セガ）によって一つのジャンルを築き上げた。（スー）



3D対戦シューティングという流れを作り上げた功績は大きい。


夜、フォッグなど、凝ったステージがより対戦を面白くさせる。

電脳戦機バーチャロン

1995／セガ・エンタープライゼス
操作：操縦桿タイプコントローラー2本

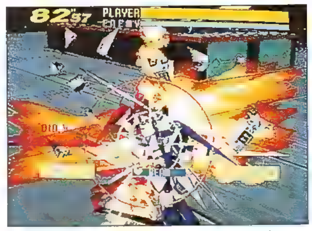

ダッシュ攻撃中のＭＢＶ—０４—Ｇテムジン。スピーディーな展開が気持ちいい。

「ロボットに乗ってみたい。」誰もが、そんなことを一度は考えたことがあるだろう。その夢を叶えてくれたのが「電脳戦記バーチャロン」だ。ＭＯＤＥＬ２で創られた電脳空間には、「バーチャロイド」と呼ばれる、人型兵器が存在し、そのリアルな質感、レスポンスがよくスピーディーな展開、簡略化されながらも、多彩なアクションが可能な操作性に誰もが驚き、まさに「ガンダム世代」が待ち望んでいたゲームといっていいだろう。

それまでにも、どのポイントを取ってもバーチャロンと対極の「バトルテック」という、ロボットを操る多人数通信対戦ゲームが発表されていたが様々な問題点があり、マニアックなファンを獲得したがあまり浸透しなかった。　立体で創られたフィールドの中を縦横無尽に駆け回り、相手の機体を破壊するといった点では「サイバースレッド」（ナムコ）が先駆者だが、バーチャロンには〝ジャンプ〟という立体的な攻防が加わり、戦闘がより奥深いものに進化した。

使用可能な機体は８種で、それぞれが開発目的に沿った武器を搭載し、独自の戦術スタイルが開発され、対戦プレイが加熱し、このタイプのゲームでは今までにない盛り上がりを見せた。またプロデューサーである亙重郎氏の創りだした、かなり細かな箇所まで設定されている世界観は、「ゼビウス」（ナムコ）に通ずるものが見受けられ、その確立した概念に耳を傾けると、より一層バーチャロン世界が楽しめる。このジャンルでの一つの頂点といっても過言ではないクオリティだ。（スー）


ジャンプして敵機を索敵するTRV-06K-Hバイパー II。立体的な戦法が魅力だ。


近接戦闘になればビームソードを振り回す。それまでにはできなかった戦闘だ。

電車でGO！

1997年／タイトー
操作：特殊コントローラー（マスコン／ブレーキレバー）


ポリゴンで作られたリアルな風景。運転士の気分を十二分に味わえる作りだ。

アーケード史上初のトレインシミュレーター。ありそうでなかったゲーム性が各方面で話題を呼び、ふだんゲームセンターに足を運ばない一般層にまで人気が波及した。

ゲームの目的はダイヤを守って各駅に停車して、持ち時間中にその路線を走破するといった単純明快なもの。ポリゴンで再現された山手線や京浜東北線などといった実在する路線を運転することで、まるで本物の運転士になったような気分を味わうことができる。

また本物の列車そっくりの操作システムも特筆モノだ。車でいうところのアクセルにあたるマスコンとブレーキレバーには適度な重さと質感があり、さらにはゲーム中の列車の動きに連動したアナログの速度計やブレーキの油圧計が用意されているなど、コンパネまわりに対する開発者の並々ならぬこだわりを十二分感じ取ることができる。

そしてもちろんゲームとしての完成度も非常に高いレベルに仕上がっている。停車位置がずれていたり、到着予定時刻に遅れるなどといったミスをした場合はペナルティとして持ち時間が減らされてしまい、予定時刻より早く停車してしまうと速度制限を示す信号が点灯してダイヤを守ることがさらに難しくなってしまう。あくまでダイヤに従った正確な運転を行うことが、このゲームをクリアするポイントなのだ。

企画自体は決して斬新なものでもないが、それをゲームとして完成させたことの意味は非常に大きい。新たなプレイヤー層を開拓した功績は名作に値するといえよう。（ＧＹＵ）


停車予定時刻どおりに列車を停止線に停車させることがこのゲームの目的。


運転士にあるまじきミスを犯すとペナルティが課せられる。持ち時間がなくなったらゲームオーバーだ。

THE EVOLUTION レース・ドライブの進化

ドライブゲーム進化は、ハードの進化といってもいい。それは、強力なハードの発表がドライブゲームによって発表されてきていることからもわかる。

全体の流れ

固定画面
画面内のコースを走る
↓
縦スクロール
上から下へコースが流れ、敵車をよけていく。
↓
3Dスクロール
奥行きが生まれ、追い抜くシーンの演出が可能となる。
↓
3DCGスクロール
3次元処理により、リアルなレースを再現可能となる。

固定画面レースゲーム

トラック10
1974年・アタリ
画面内のコースを走行する

→ **インディ800**
1976年・アタリ
4人同時プレイが可能になる

↓
ハードが進化していき、画質が向上するが、操作系がハンドルからパドルへ移行していく。

3Dスクロールゲーム

ナイトドライバー
1976年・アタリ
点により遠近感を表現

↓
ポールポジション
1982年・ナムコ
3Dスクロールの原点

→ **TX-1**
1983年・タツミ
マルチ画面（3画面）を採用

↓
筐体を流用してゲームが進化していく。

ラウンドアップ5
1989年・タツミ

レーザーグランプリ
1983年・タイトー
LDによるレースゲーム

↓
アウトラン
1986年・セガ
ムービング筐体を採用

→ **ファイナルラップ**
1987年・ナムコ
8人まで通信対戦ができる

↓
以降、ハードの進化により高画質になる。
また対戦のバランスも工夫されていく。

アウトランナーズ
1993年・セガ
クルマのタイプが選べる

↓（アウトランより）
1人でプレイするタイプは、初期の発売の形になり、通信対戦の形で展開されていく。

スーパーモナコGP
1989年・セガ
バタフライシフトを採用

縦スクロールレースゲーム

スピードレース
1974年・タイトー
降ってくる敵車をよけて走行する

↓
スピードレースDX
1975年・タイトー
ハイ、ローのシフトチェンジが可能になる

→ **スピードレースツイン**
1976年・タイトー
2人並んでプレイ可能になる

→ ハードが進化し、通信対戦もできるようになる

ダートフォックス
1989年・ナムコ
8人まで通信対戦できる

→ **モナコGP**
1979年・セガ
レースにイベントが入る

→ ハードが進化し、レースの演出面で色々な効果が生まれる。

チェッカーフラッグ
1988年・コナミ
ピットシーンがアップになる

3DCGレースゲーム

ハードドライビング
1988年・アタリ
初の3DCGレースゲーム

↓
ウイニングラン
1989年・ナムコ
3DCGゲームの原点

→ **ウイニングラン鈴鹿GP**
1989年・ナムコ
通信対戦が可能になる

↓
バーチャレーシング
1992年・セガ
視点切替えを採用

↓
ハードが進化し、通信対戦対応でテクスチャーマッピング等を採用し、よりリアルになる

デイトナUSA
1994年・セガ
ドリフト走行を再現する

↓（ウイニングランより）
ドライバーズアイ
1991年・ナムコ
3画面と6速シフトを採用

→ **シムドライブ**
1992年・ナムコ
プロジェクター3画面を採用、本物の車を使って操作する

↓
ゲームというよりは、アトラクションの形へと進化していく

バーチャフォーミュラ
1993年・セガ
実物大の筐体にムービングを採用

↓（ドライバーズアイより）
リッジレーサー
1993年・ナムコ
テクスチャーマッピング採用

↓
以降、通信対戦対応の形が標準となっていく。

シフトレバーの進化

2速シフト
ハイ、ローのみ
↓
4速シフト
H型シフトの採用
↓
クラッチの存在
↓
シーケンシャルシフト
アップダウンにより多段シフトを再現
↓
バタフライシフト
ハンドルを握りつつシフトチェンジが可能になる
↓
6速シフト
さらに高度なシフト操作を必要にした

筐体の進化

大型筐体の誕生
ハンドル、アクセル等の特殊な操作系がつく。
↓
コックピット型へ
座ってプレイできるようにイスが付いた。
↓
多人数プレイ可能に
1台に複数の操作系が付き、対戦が可能になった。
↓
筐体の大型化へ
より雰囲気を出すために、屋根付となる。
↓
体感システムの本格化
ハンドル等の振動のみから筐体が動くシステムへ。
↓
本物指向へ
ハンドルの挙動や、シフトレバーの操作感など、さらにはイス、コンパネ周りを本物らしく作った。

ゲームのスタイル

☆公道を走るもの
・1本道を走りきるタイプ
・先に進むと分岐し、マルチエンディングになるタイプ
↓
市販車タイプで走る形が多い
↓
ゲーム性の強い演出が多く、イベントが存在する。

☆サーキットを走るもの
・実存のコースを走るタイプ
・オリジナルのコースを走るタイプ
↓
レーシングカーで走る形が多い
↓
リアル指向で、純粋に順位を競うものが多い。

ポール ポジション

1982年／ナムコ
操作：ハンドル/アクセル/ブレーキ/ギア

1982年に登場したナムコでは初となる（ビデオゲームとしては）３Ｄスクロールのドライブゲームである。

ドライブゲームを作るメーカーとしてもナムコは有名であるが、この「ポールポジション」がその原点となるものといっていいだろう。

画面奥から手前へスクロールするコースの中でプレイヤーがハンドルとアクセル、ブレーキ、そしてハイ／ローの２速システムのギアシフトを駆使して走るというもの。クルマのタイプは、タイヤがむき出しのフォーミュラータイプ。レースが舞台となっているので、ライバルとなるクルマが他に存在し、その中で上位を目指して走るレースゲームである。

現在では４速シフトというような多段シフトでドライブゲームを楽しめるようになったが、この当時は、ハイ／ローという２速だけというさびしいものであった。またアクセル、ブレーキに関しても、現在のようにアクセルをコントロールしてカーブを曲がったり、フルブレーキをしてカーブへ進入するというようなテクニックは必要ではなく、ほとんどフルアクセルで走ることができた（このころのほうがある意味で爽快感があったといえるのではないだろうか）。

ハンドルは、現在のようにセンターがあって左右にキックバックがあるようなものではなく、回せばグルグルと永遠に回せるというものであった。

今のドライブゲームの原点ともいえるこのゲームであるが、さすがはナムコの作品だけあって完成度が高かった。（ずる）



ポールポジションは３Ｄドライブの草分け的なゲーム。ファイナルラップという名機を残した。

ハングオン

1985年／セガ・エンタープライゼス
操作：バイク型ハンドル／アクセル／ブレーキ

1985年にスタートしたセガの体感ゲームシリーズの記念すべき第１弾のゲームがこの「ハングオン」である。

このゲーム生みの親は、みなさんよくご存じのあの「鈴木裕」氏である。

最近は「バーチャファイター」大ヒットにより、格闘ゲームの第一人者という顔を持つ鈴木氏であるが、私ら年老いたゲーマーには、乗り物ゲームの生みの親的イメージが強いのでは？

さて体感ゲームの第１弾として登場したわけだが、最近ではモーターやエアーコンプレッサーによるムービングシステムを用いるゲームが多いので「ハングオン」もムービングタイプなのではと思いがちだが、実はこの「ハングオン」は、実物大のバイクにライディングするにはするが、実はプレイヤー自らがバイクを倒し込むという自力でムービングさせるタイプであった。

実物の大きさ、そして筐体としての強度を保つためにその重さは数百キロにもなっていた。もちろんライディングするバイクも大変重く、かなり力を入れて倒し込まないとカーブを曲がれなかった。そのためか女の子にはなかなかできるゲームではなかった。

体感ゲームとしての第１作目という以外にも、ゲームのバックに意図的に作られたBGMも取り入れられた。ただこの頃のサウンドは今のようにサンプリングがいっぱいできるというものではなかったので極めてシンプルなものであった。

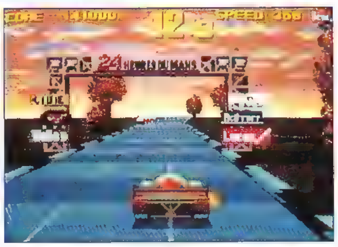
また隠しテクニックもあった。コースの外にある「HANG ON」の「G」に体当たりするとタイムが増えたりした。（かなり難しい！）（ずるずる）



ハングオンといったら、赤く重い筐体あの筐体。3D視点バイクレースの代表的存在だ。

WEC・ル・マン24

1986年／コナミ
操作：ハンドル／アクセル



背景（というか空）が朝・昼・晩と変化していく。

セガが体感ゲームを出していた中、コナミからも体感を売り物としたドライブゲームがあのセガの「アウトラン」と同じ時期に発売された。

セガに対抗しているイメージは、同じ時期に出したという点でもわかるが、それはムービングシステムにおいてもいえた。セガがお尻を振るだけならこっちは回しちゃえ～！というわけで、このゲームのDX版では、なんとプレイヤーを中心にして筐体がぐるぐる回るものであった。その迫力にビックリした人も多かったが、なんといってもその反動をモロに食らうハンドルがすごかった。すっごく重いの！SD版は自力タイプだったけど…。

向こうが公道を走りまくるタイプならこっちはサーキットを走るタイプでというわけで、このゲームでは実在するレースをモデルにゲームが作られた。「ル・マン24時間耐久レース」というと、その名からわかる24時間走りまくるというもの！さすがにゲームでマジに24時間走るわけにはいかないので、その内容を数分という中にまとめ上げたのがこのゲームである。

レースは４周の中で刻々と時間の経過がわかるというのがこのゲームの売り！夕方から始まり夜を走り、朝を迎え、そしてゴールへ…。また耐久レースをモデルにしていたため、時間の変化が生み出す演出とその気分でけっこうドラマチックに走ることができた。このためか「アウトラン」をやってるプレイヤー層とは違い、どちらかというと職人気質の強いプレイヤーがこの「WECル・マン24」を支持していた。（ずるずる）



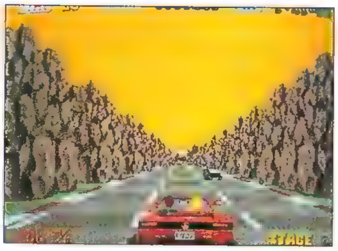
レースの舞台はル・マン。耐久の最高峰、24時間耐久レースだ。



円形をした筐体に乗り込み操作する。大型筐体全盛期の名作のひとつ。

アウトラン

1986年／セガ·エンタープライゼス
操作：ハンドル/アクセル/ブレーキ/ギア



ポップなグラフィックが特徴的。

セガの体感シリーズを超メジャーにしたゲームがこの「アウトラン」。

それまでのドライブゲームは、3Dスクロールを使い、コースをいくつか設定するか、ロングドライブをさせるかというタイプが主流だったのに対し、この「アウトラン」では、まず体感システムとして「動く」という点と分岐点を設定し、マルチエンディングにしていた点で大きくイメージを変えた。

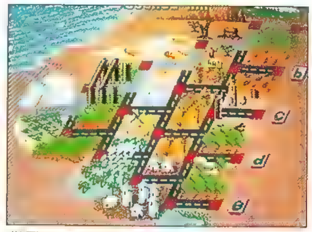
特筆すべき点はやはりムービングシステムだろう。プレイヤーが乗っている部分の前部を支点にして、後部が左右に振れるというもの。右に曲がれば左へ降り出され、左に曲がれば右へ降り出されるというように動き、横Gを体感することができた。コース外や、クラッシュをすると後部が小刻みに左右に振れてその演出をしていた。

また力を入れていたのはムービングシステムだけではなく、スピーカーから流れるBGMにもあった。なんとこのゲームではそのBGMをプレイヤー自ら選曲（3曲から）できた。さらにはそのBGMがステレオで聴けたことであった。

一般客層にも受け入れられた点が大ヒットした要因であるが、ゲーマーからは、特殊なテクニックを使用することでさらに速く走れたという点に注目がいった。それはギアシフトをハイ、ロー、ハイと入れるとタイヤからスモークが出る。このスモークが出ている間にダートに入ってもスピードが落ちない（時間制限あり）のを利用して走る「ギアガチャ」と呼ばれる走り方である。これをスタートでも使うとさらに速く走ることができた。（ずるずる）



コースは、一般道をロングドライブするというようなもの。



背景は、海岸から砂漠、山脈など多種多様。

ファイナルラップ

1987年／ナムコ
操作：ハンドル/アクセル/ブレーキ/ギア



コースは「鈴鹿サーキット」オンリー。

「ポールポジション」の後継作品としてナムコが登場させたドライブゲーム。

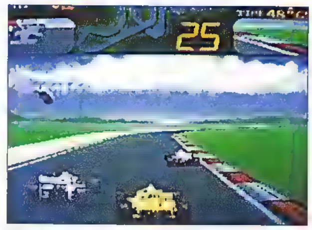
前作から4年経過した間にゲーム基盤が進化し、この「ファイナルラップ」ではなんと最大8人までの通信対戦が可能のレースゲームであった。

この通信対戦システムは、以後のドライブゲームの基本となるほどしっかりしていて、これに続いて「2」「3」と進化する中で、筐体はそのまま使用がOKというものであった。

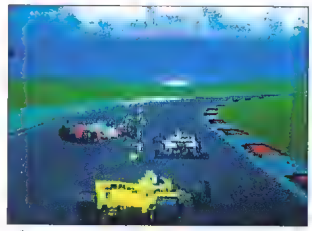
前作となる「ポールポジションII」で4つまでコースがあったのに対して、1つになってしまった。新シリーズということもあり、その辺は仕方がないところではあるが、画面に映し出される映像はかなりレベルが高く、かなり実車感覚に近いイメージであった。

しかし操作系については、それほど変わりはなく、ハンドルにキックバックが付いた程度であった。

今までは自分のペースで走れるのが主流であったが、通信対戦の登場により、1人で遊ぶから多人数で遊ぶといった形が作られたのもこのゲームからだろう。その点で気になってくるのがゲームのバランス。多人数でプレイする場合、上手な人がいると単独でぶっちぎられる構図が目に浮かぶが、そこはゲーム、しっかり調整されていて、トップのマシンほど遅く、ビリのマシンほど速くなるという調整が加えられ、レースが盛り上がるように作られていた。デラックスの筐体では、マシンが加速する、減速するという現象をなんと筐体をモーターで前後にスライドさせることで体感を表現するなど、独特なシステムも採用された。（ずるずる）



通信対戦が出来るようになり、楽しみ方がより広がった。



デラックス筐体は勝っているほうの筐体が前に出るというもの。

スーパーハングオン

1987年／セガ·エンタープライゼス
バイク型ハンドル/アクセル/ブレーキ/1ボタン



プレイヤーは時間内にチェックポイントを目指す。

「ハングオン」の続編という形で登場したのがこのゲームである。AOUショーでの参考出展では「ハングオンII」というタイトルがついていることからもそのことがわかる。

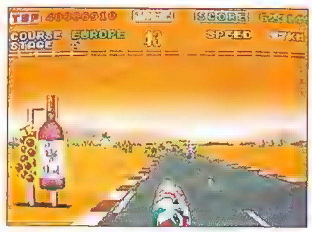
前作では、実物大ほどのライディング部分でプレイヤー達を驚かせたが、このゲームになってコンパクトなサイズになり、よりコントロールがしやすくなった。ライディング部分が軽くなったおかげで、前作では考えられないようなS字カーブも難なく切り返せるようになったのがうれしい。コースも一新され、4つのコースとなった。レベル別になっていて、難度が高くなるにつれてコースが長くなっていた。またコース選択のほかに、BGMの選択もできるようになっていた。

さらにゲームを面白くする機能としてスーパーチャージャーが付いた。これはトップスピードに達した状態になればいつでも使えるというもので、直線などで使うことで大幅なタイムアップを行うことができた。しかしその使用を間違えるとすぐクラッシュするという状況も生み出した。

そのスーパーチャージャーを上手に使うテクニックとして、強引にコースをショートカットするものがある。

これはどうせ減速するならダートでしてしまえ！理論で、スーパーチャージャーを合わせて使うことでより高いスピードでコーナーを抜けることができたのである。このテクニックを何回使えるかがかなり重要になっていた。

スーパーチャージャーはないが、なんと「ハングオン」の筐体でもこのゲームを楽しむことができた。（ずるずる）



ストレートになったら、スーパーチャージャーの使いドキだ。



筐体がコンパクトになり、コーナーの切り返しも楽になった。

パワードリフト

1988年／セガ・エンタープライゼス
ハンドル/アクセル/ブレーキ/ギア


12人の個性的なキャラクターがアクションー杯に駆け抜ける。

「アウトラン」から2年後、その間にいろいろなタイプの体感ゲームが登場したが、ドライブゲームとしては久々となるのがこの「パワードリフト」である。まず触れたいのがムービングシステム。

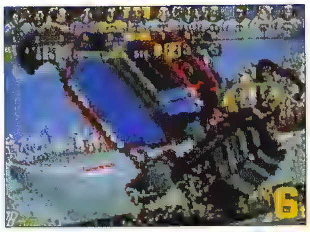
このゲームでは、なんと乗っている部分が振り子のように左右に振れて左へ右へと曲がっている感を生み出すものであった。(スコアラーたちは、その動くのがつらくてセンサーを反応させて止めていることが多かった)。

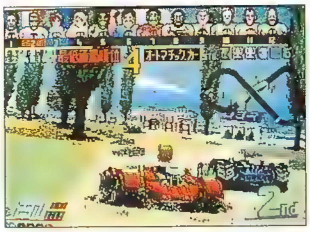
またコースの多さもビックリ！

ゲームスタート時では、ゲームには関係ないがまずドライバーを選ぶことから始まり、そして5つあるコース（A,B,C,D,Eの5コース）から選び、その中で5つのステージを1つずつクリアしていく。5×5でなんと25ステージも存在する。しかしこれだけではなくさらに最後のステージまで1位ゴールを決めてくるとエキストラステージとしてもう1つのステージを走ることができた。なおこのおまけステージは、自分のクルマがなんとバイクと戦闘機になるのだ！（A,C,Eコースが「アフターバーナー」でB、Dコースが「ハングオン」)

ドライブゲームの基本として、インを走ってタイムアップをするというのもあるが、あるステージに限り、アウト側を走ると速くなるところがあったりとスコアラーが熱くなる要素がたっぷりあった反面、「アウトラン」ほど爽快感が味わえない（コースが難しいため）のでやや一般ウケが悪かった。

鈴木裕氏に「これ壊れないよ！」と言われたことを覚えている。(ずる)


アメコミ調のキャラクターが表情豊かに、ゲームを盛り上げる。


コースはアップダウンが激しく、ジェットコースターのよう。

ウイニングラン

1988年／ナムコ
ハンドル/アクセル/ブレーキ/ギア


コックピットにはデジタルのスピードメーターとタコメーター。

3DCGを駆使した初のドライブゲームとしてナムコが世に送り出したゲームがこの「ウイニングラン」であった。

今では3DCGのゲームは受け入れられるようになったが、当時はまだテクスチャーマッピングが使われていないため、非常に無機質なイメージが強い映像で、いかにもポリゴンのゲームですということを感じた。また処理速度も今のように速くなく、今見るとかなりガクガクした感じを受ける。しかし当時はこれが出たとき「ついに夢の時代に突入した！」と喜んだものである。

ここでいう夢とは、どこまでも現実に近い感覚、そう、シュミレーション性の高いゲームのことである。それを実現してくれたのがこのゲームだった。

ゲームはオリジナルのサーキット上を走るものであり、イージーとテクニカルという2つのレベルのマシン性能があった。とくにエキスパートはかなり難しく、300km/h以上というスピードでコントロールするならこうなるだろうなあというのを実感させるほどリアルでとても普通のレースゲームプレイヤーでは走れないものだった。どこまでも硬派に、リアルさを追求した結果といえよう。

そこまでリアルなレースゲームではあったのだが、いかんせんゲームである以上、やはり特殊なテクニックが生まれる。それが「壁ターン」である。

わざと壁にぶつかって強引にコーナーを曲がっていくというもの。それ以降、「壁に当たって曲がること」はこの単語でクリアになったほどである。

以後のナムコの3DCGのドライブゲームの基本となっている。(ずる)


ギアにはバック（R＝リバース）もあった。


ランクによって車のスピード（ギア）が変わる。

ドライバーズアイ

1991年／ナムコ
操作：ハンドル/アクセル/ブレーキ/シフトレバー


ポリゴン技術が独特の雰囲気を醸し出す。トンネルの中も今までとはひと味違う。

「ウイニングラン」に始まった３ＤＣＧを使った新しいドライブゲームの世界は、ＣＧによる「リアルさ」の追求だけでなく、操作系などにも進んだ。

その１つの完成型として登場したのがこの「ドライバーズアイ」であった。

このゲームの目玉は、クラッチ付きのいわゆるＨ型シフトの６速ミッションと、３画面による映像だ。

この６速のミッションにより、より高度なドライビングを体験できるようになったが、６速を使い切るほど難しいコースではなかったので、スタート後、あまりシフトダウンを行うことが少なかった。

３画面の採用は、すでに過去に「ＴＸ－１」で実現しており、新しいシステムではなかった。しかし３ＤＣＧが作るリアルな世界を体験するには非常に効果的で、レースの中でのバトル、サイドバイサイドを感じることができた。またスピード感もそれにより感じることができた。この効果は、その後に出る本物の車「ユーノスロードスター」を使ったプロジェクターによる３画面のゲーム「シム・ドライブ」へと発展していった。

筐体は３画面を使うため大きいものであったが、そのデザインは、本物のフォーミュラカーそのものっぽいもので、ほぼ実物大といっていいほど大きく、リアルであった。そのためか、１プレイ代が高かった。

この筐体による特殊なテクニックとして、クラッチを使わないダイレクトに次のシフトへぶち込む技も生み出された。かなり速い操作で行うため熟練を要した（よく壊れたらしい)。(ずる)


敵車が迫り来る。ポリゴン特有の遠近感・近接感が新鮮な迫力だった。


３画面による迫力の映像。広い空や遠くまで続く街並みが、視野の全てを包み込む。

バーチャレーシング

1992年／セガ・エンタープライゼス
操作：ハンドル／アクセル／ブレーキ／バタフライギア



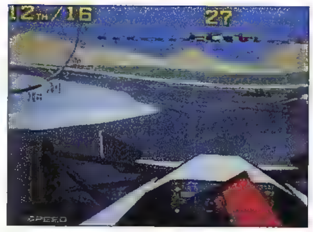
視点はドライバーズアイの1から上空の視点4まで4種類。

セガが開発したフルポリゴンCGボード「MODEL 1」。これを使用しての初リリース作品がバーチャレーシングだ。それまでにもウイニングラン（ナムコ）というフルポリゴンドライブゲームもリリースされていたが、処理速度の速さでその時点で違いなくドライブゲームの頂点に立った作品だ。

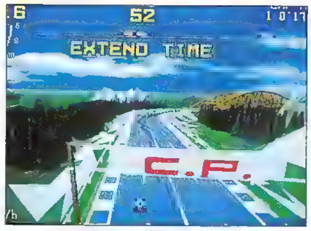
ゲーム自体は、制限時間内にチェックポイントを通過し一定周回数を、クリアするといもの。コースは初級、中級、上級の3コースで、どれも変化に富んだ完成度の高いコースレイアウトで、飽きを感じさせなかった。またセガ初のVRボタンを搭載し、4つの視点を選べ、臨場感あふれる近い視点から、ライン取りをしやすい遠い視点まで 、プレイヤーの快適な環境を作り出した。筐体面では、同社の「スーパーモナコGP」で好評だった、バタフライギアの採用や、ポリゴンならではのライブモニター、本物のF3000の車体を使用した姉妹品「バーチャフォーミュラ」などかなり意欲的な取り組みを感じさせられた。

ドライブゲームでは、初の「タイヤの摩耗」を再現し、周回を重ねるごとに車体のグリップが変化していったのも衝撃的だった。また設定を変更することで、プレイ可能だった「グランプリモード」では周回数が増え、ライバルとの順位による速度差が発生しないため、ピットインのタイミングが勝利のカギを握った。

ポリゴンのピットクルーや、レースクイーンなどのモデリングは、後の名作「バーチャファイター」の基礎になったことは有名な話だ。（スー）



DX筐体は、空気圧で体に圧力がかかる特殊なシート。



コースは全部で3種類。

リッジレーサー

1993年／ナムコ
操作：ハンドル／アクセル／ブレーキ／シフト／クラッチ（SDタイプ以外）



システム22を使った滑らかで綺麗なゲーム画面。

ウイニングランに続く、ナムコの3Dポリゴンドライブゲーム。「テクスチャーマッピング」「グローシェーディング」など、当時の最新CG技術をふんだんに盛り込んだ映像は、かなりショッキングなものであった。

モードは初級、中級、上級、タイムトライアルと四種類選べ、コースは二種類。段階を追うごとに最高速度が上がり、それと共に難度も上がっていく。初級から上級までは、ライバルカーとのレース。タイムトライアルはライバルカーが存在せず、存分にコースを攻められるようになっている。

特に操作感が秀逸で、ステアリングを切ったときのレスポンスのよさ、ドリフト時の浮遊感、実車では味わえない車の軽さなど、その瞬間瞬間での直感的で、綱渡り的な快感が、多くのプレイヤーを虜にした。

BGMも、コース選択時にシフトレバーで6種類選択でき、全曲レベルが高く、レースゲーム的でプレイヤーの高揚感を上手く誘う、ハウス・ミュージック系のハイテンポな曲ばかりで、レース・シーンを十分に盛り上げた。

また、最も多くの専用筐体が発売され、スタンダードなデラックスタイプ、タイムトライアルに最適なSDタイプ、迫力あるレースを楽しめる3画面タイプ、極めつけは、コックピットに実車の「ユーノスロードスター」を使用したフルスケールタイプと、ナムコらしく、かなり遊びゴコロを反映した筐体の数々が話題を呼んだ。

これより後に発売されるドライブゲームのスタイルを明確に打ち出した作品といっても過言ではないだろう。（スー）



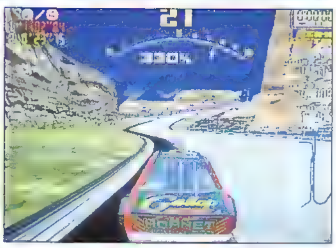
軽いドリフト感はかつてまで無かったモノ。



SD筐体以外はクラッチが付いていたが、使わなくてもOK。

デイトナUSA

1993年／セガ・エンタープライゼス
操作：ハンドル／アクセル／ブレーキ／シフトレバー



ぶつけると車がへこんだりと細かな所まで作りこまれている。

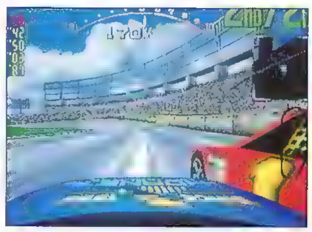
3DCGボード「モデル1」で「バーチャレーシング」を成功させたセガが、新たにポリゴン面に絵を張ることができるテクスチャーマッピング機能を持つボード「モデル2」の第1作目として世に送り出したゲームがこの「デイトナUSA」であった。

そのタイトル名でもわかるように、アメリカに実在するコース、レースを舞台にしたゲームである。その「デイトナ」が走れるモードを初級とし、さらに難度を高めた中級、上級と3つのコースが用意されていた。

「バーチャレーシング」で初登場した視点切り替えボタンも継承され、4つの視点で楽しむことができた。また、シフトレバーは、セガ初のH型の4速を採用するなど、ボード面だけでなく、コントロール系にも新しいシステムを盛り込んでいた。

さてゲームの中身に触れると、それまで主流だったグリップ走行をするよりもドリフト走行をするほうが速くなるという点がこのゲームのすべてであるといってもいい。そのドリフト走行をいかにコントロールするかが速くなれる近道であった。そんな走り方がウケて、これがまた爆発的ヒットになった。とくに通信対戦が出てからはすごかった。今なお現役で働いているほど人気が高い。その理由はやはり3DCGならではの「難しい」イメージがないことだろう。

また「バーチャレーシング」から始まったグランプリモード（設定の変更にて）によりかなり長い周回（初級では20周！）で遊べたり、ライバル間で差のないモードでも遊べた。（ずる）



初級コースのスロットマシーンなど遊び心も満載。



ギアチェンジなどによるドリフトは欠かせないテクニックだ。

THE EVOLUTION

ＬＤゲームの進化

ＬＤゲームの進化

レーザーディスクゲームは、レーザーディスクの美しい映像を生かしたタイプのゲームである。ほとんどのゲームは1983年から1985年までの３年間で作られており、寿命は短かったと言える。

ＬＤゲームの強みは、その映像の美しさである。映画的な、実写映像やアニメを取り込めるわけだから、その迫力はかなりのものである。しかし、ＣＧで動いていないので、インタラクティブに、好きなときに好きな行動がとれないのが最大の弱点。ゲームに幅ができず、シナリオ通りの動きしかできないのである。

ＬＤゲームの歴史は、その欠点をいかに克服するかの闘いであった。ドラゴンズレアを始めとした、ストーリー形式のゲームは、行動の選択は決められたポイントでしかできない。ゲーム的には単純だが、ストーリー性でそれを補っていた。もう一つの代表的ゲームは、ガン・シューティングタイプでリアルタイプの緊張感は高かった。

ＬＤゲームの発生・模索の年 1983

幻魔大戦
('83・データイースト)
初のＬＤゲーム。背景に映画のアニメーション。

アストロンベルト
('83・セガ)
３Ｄ的なスペースシューティング。

レーザーグランプリ
('83・タイトー)
ドライブゲームに実写の迫力を取り込もうとした。

ドラゴンズレア
('83・スターコム)
レバーとボタンで動きを選択するアニメ絵のアクション

ファイヤーフォックス
('83・アタリ)

インターステラー
('83・フナイ)

ＬＤゲームは最初はゲーム性の弱いものが多かったが、短い期間でさまざまなタイプの可能性が模索された。主なジャンルは、アニメ形式のストーリーもの、３Ｄシューティング、ガンシューティング、ドライブものである。

３Ｄ視点の戦闘機形式のＬＤゲーム

アストロンベルト → **スターブレイザー** **('83・セガ)**

→ **ファイヤーフォックス** **('83・アタリ)** → **マッハ３** **('84・タイトー／マイルスター)**
実写による戦闘機形式のシューティング。

サンダーストーム ('84・データイースト)
アニメ絵によるガン・シューティングタイプ。コックピット視点で、カーソルを合わせて撃つ。

実写によるレーシングＬＤゲーム

レーザーグランプリ
('83・タイトー)

コスモスサーキット
('84・タイトー)

ＧＰワールド ('84・セガ)
２画面のドライブゲーム。背景が実写のＬＤ。

実写の映像をＬＤに取りこんでリアルさを追求する。しかし、ＣＧの発達により、ＬＤドライブゲームは数タイトルのみで衰退。

アニメ絵を使ったストーリー形式のＬＤゲーム

ドラゴンズレア → **スペースエース ('85・スターコム)**
アニメ絵ストーリー形式の元祖。このタイプのゲーム形式を作り上げた功績は大きい。

→ **忍者ハヤテ ('84・タイトー)** ― **タイムギャル** **('85・タイトー)**
ドラゴンズレアタイプだが、ずっと親切になっている。

→ **スーパードンキホーテ**
('84・ユニバーサル)
ファンタジーもの。親切設計で完成度が高い。

→ **アルベガス ('84・セガ)**
ロボットアニメもの。

→ **エッシュズオルンミラ ('84・フナイ)**
ファンタジーもの、幻の作品。

[illegible]的なＬＤゲーム

ロードブラスター
('85・データイースト)
ハンドルなどを利用したカーアクション。カーアクションのゲーム性が生かされていて演出も素晴らしいアニメタイプの名作。

宇宙戦艦ヤマト
('85・タイトー)
ボタン、レバーで選択するストーリー形式と、サンダーストーム的なシューティングが融合した傑作。

西部劇のガンシューＬＤゲーム

バットランズ ('84・コナミ)
１ボタンのアニメ絵による西部劇ゲーム。

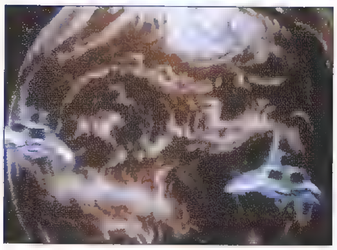
マッドドックマックリー
('90・カプコン／ＡＴＧ)
実写によるガンシュー形式の西部劇ゲーム。

最新のＬＤゲーム

スポーツフィッシング
('94・セガ)
実写を利用した釣りのシュミレーション。

アストロンベルト

1983年／セガ・エンタープライゼス
操作：操縦桿タイプコントローラー
©SEGA



ビジュアルの向上を目的とした手法のひとつ。

セガ初のビデオディスクゲーム。（後にＬＤゲームと呼ばれる。）ＬＤゲームというのは、画面の背景にＬＤソフトを使用し、その映像に沿ってゲームを進行させるもの。当時のドット絵で構成されるゲーム画面とはまったく違い、新しい時代を感じさせるものであった。

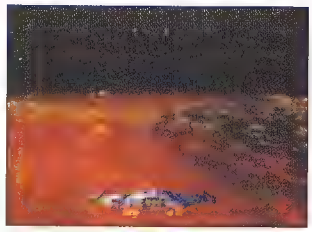
ゲーム自体は明快で、画面手前に表示されているドット絵で描かれたの自機を操作して、次々と出現する敵のＵＦＯや模型の戦車などを破壊して、敵の惑星を目指す。敵機の中には、映画「宇宙からのメッセージ」で使用されていたものも多く見られた。

やはり背景がＬＤだけに、実写や取り込みのＣＧをふんだんに使っており、ブラックホールや、敵の要塞内部の機械で覆われた通路など、とても美しいビジュアルだった。

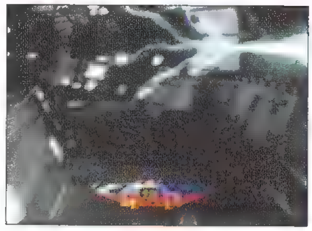
自機敵機共に、当たり判定が非常に判りづらく「エッ!?いま当てたのに!!」とか、「それで死んじゃうの!?」とか、疑問に感じる箇所が、少なくなかった。結局は、敵機のアルゴリズムが一定なので、そのパターンを覚え、確実に攻撃するしかないのだが、それでも難易度は高かった。

筐体はサイドは開いているが、天井から背中側までスッポリ覆う大型筐体が主で、暗い中で浮かび上がる宇宙空間は、いやがおうにも気分を盛り上げてくれた。

このゲームスタイルは、後に同社の「スペースハリアー」など、３Ｄシューティングゲームの源流であったと考えられる。（スー）



後に出るスター・ブレイザーの元となったゲームだ。



まるでＳＦ映画を見ているようなグラフィックが当時新鮮だった。

サンダーストーム

1984年／データイースト
操作：操縦桿タイプコントローラー
©1984 DATA EAST CORPRATION



すべてがアニメで描かれ、その迫力は映画に匹敵する演出を誇る。

戦闘ヘリを操り、世界を席巻せんとするテロ組織を相手に、世界各地を飛び回る３Ｄタイプのｌ.Ｄゲーム。自機の戦闘ヘリのコックピットから見た視点でゲームが進行し、当時はこの臨場感は衝撃的だった。

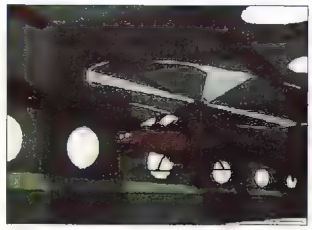
このゲームの最大の特徴はビジュアルが「アストロンベルト」（セガ）のタイプとは違い、すべてがアニメーションで構成されていて、敵のヘリや戦車などもアニメ。このアニメ絵に当たり判定があり、ミサイルまたはバルカンで撃墜していく。ミサイルは単発だが、当たり判定が大きく、バルカンは連射ができるが、オーバーヒートがあり、当たり判定が小さい。

またステージの途中で、壁に激突してしまいそうな場面がいくつかあり、その時はレーダースコープに表示される矢印の指示に従って、数秒の間にスティックをその方向に入力し衝突を回避する。

敵機を一定時間内に破壊できなかった場合や、レーダースコープの表示通りにスティックを入力できなかった場合にはミスとなり、自機のヘリが撃墜または壁に衝突するなどの映像が、そのシーンに併せて流れる。これだけでもかなりのパターンがあり、かなり見応えがある。

特にデモ時に流れる、オープニングのアニメーションがとてもカッコよく、コンシューマーなどでも発売されているので一度は見てほしい。

後に「ロードブラスター」というドライブのＬＤゲームも発売され、こちらも人気を博した。（スー）



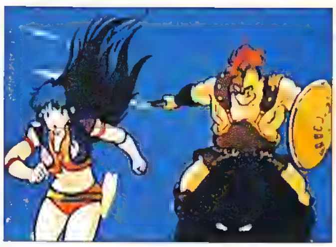
秀逸な発進のデモアニメーション。アニメ特有のパースと陰影が画面を引き締める。



迎撃シーンと合わせて、指示に合わせて谷間をくぐり抜けるシーンが連続する。

タイムギャル

1985年／タイトー
操作：４方向レバー＋１ボタン
©TAITO CORP.1985



ゲームは画面に出た指示通りにコマンドを入力するというもの。

30世紀の大悪党ルーダに強奪されたタイムマシンを取り戻すべく、タイムギャルである（どこかで見たようなデザインの!?）レイカを操作し、時空間を越えて追跡を繰り広げるＬＤゲーム。

ゲームは次々とレイカに襲いかかるアクシデント（恐竜に襲われる、中世の騎士に斬りつけられるなど）に対し、その瞬間画面中央に表示される指示通りに、レバーとボタンを入力し危険を回避する。時折胸のタイマーボールが光るので、このときボタンを押すと、タイムストップとなり３つの行動が選択できる。一つの年代をクリアすると、また別の年代にタイムワープしルーダを探す。紀元前、中世、未来をクリアすると、ルーダの要塞へたどり着け、最後の決戦となる。

他のＬＤゲームと同様に、その場面でのアクションをすべて覚えるしかなく、面数も多かったので、かなりのコインを投入するプレイヤーも少なくなかった。また、ミスしたときのレイカのアクションが、シーンごとに違い、コミカルなものから、色っぽい（？）服が破れてしまうものもあったので、それらを見るためにワザとミスする光景も見られ、筐体の回りには、いつもそれっぽいマニアが取り囲んでいるところもあった。

後にレイカはタイトーのイメージキャラクター(!?）になり、等身大のポップが作られた初のゲームであったが、ものすごい勢いで盗難され、すぐに見なくなってしまったのも印象深かった。（スー）



レイカは紀元前7000万年～4000年の未来まで時空の旅をする。



すべての時代をクリアし、大悪党ルーダを倒せ！

THE EVOLUTION ガンシューティングの進化

「ガンシューティング」というゲームは、ビデオゲームが登場する以前の家庭用ゲーム機全盛期（テニス、ホッケー等の時代）に、画面内を「的」が動くのを狙って撃つ形が存在していた。とても単純なものではあるが、それまでの「ガンシューティング」というと、「射的」が進化したタイプ（いわゆる「エレメカ」系のゲーム）が主流で、映像を使った形はそれが初めてであった。

スペースインベーダーから始まったビデオゲームであるが、「ガンシューティング」においては、ＴＶゲームの系統で進化をした「カーツンガン」（1978年・セガ）が出たくらいで、現在の形の映像付きのゲームとしては「オペレーションウルフ」（1987年・タイトー）の出現まで待つこととなる。

筐体（演出）の進化

オペレーションウルフ
1987年・タイトー
筐体のなかで鏡を使って奥行きを作る

↓ ハードの進化

スティールガンナー
1990年・ナムコ
演出でスピード（移動）を取り入れる

→ **マッドドックマックリー**
1991年・カプコン
レーザーディスクによるストーリー展開

↓ 筐体の進化

ゴーリーゴースト
1991年・ナムコ
ハーフミラーを使ってセットと映像を組み合わせた

↓ 筐体の進化

ドラゴンガン
1992年・データイースト
ブラウン管からプロジェクターへ
※投影式はギャラクシアン3で実現済

↓

以降ハードの進化により、映し出される絵のクオリティが上がっていく
ハウス・オブ・ザ・デッド
（1992年・データイースト）　など

ターミネーター２
1991年・ミッドウェイ
映画を題材としたストーリー

↓

レールチェイス
1995年・セガ
体感システムを採用

↓

モーター駆動の他に、エアコンプレッサを使用するなどゲームにあわせた使用へ展開。また、音による演出も出てきた。
ロストワールド　（1997年・セガ）

参加人数に見る進化

オペレーションウルフ
1987年・タイトー
ガンが移動する体感システムを採用

→ 発展　２Ｐ同時プレイ可能に

オペレーションサンダーボルト
1983年・タイトー
以降の２Ｐ協力プレイの基本

↓ 発展　３Ｐ同時プレイ可能に

ビーストバスターズ
1983年・SNK
多人数プレイの可能性を示した

↓ 発展　多人数参加アトラクションへ　同時プレイ可能に

ギャラクシアン3
1990年・ナムコ
アトラクションものとして発展
翌年、６人用のコンパクト型へ進化

ハードの進化によって実写取り込みから３DCGへとよりリアルな映像の表示へ展開。
スターブレード　（1992年・ナムコ）

ストーリーにおける進化を見てみると、初期は戦争モノが主流であったが、流れはＳＦ系に進み、映画を題材にする等の形へ。ハードが進化してくると、よりリアルな映像モノが主流へ。３ＤＣＧ時代に入ると、平面的な動きだったストーリーが立体的になり、より行動範囲の大きな展開になっていく。

ハードの能力が上がったことにより、より幅広いジャンルをカバーできるようになり、プレイヤーの間口が広がることになった。

オペレーションウルフ

1987年／タイトー
操作：ガンタイプコントローラー＋２ボタン


人質や民間人など、敵兵以外はもちろん撃ってはいけない。

ガンシューティングというジャンルは、ビデオゲームが登場する前から１つのジャンルとしてすでに確立されており、歴史のあるものといえる。それらは「光」を使ったシステムで光センサー等で当たりはずれを判別していた。それをビデオゲームに応用させてジャンルを切り開いた作品となったのがこの「オペレーションウルフ」である。

ガンシューティングならではの操作系である「ガン」の形をしたコントローラーで敵を狙い、トリガーを引くことにより敵を一掃していく。また、ボムも用意されていて、ボムボタンを押すことにより、一撃で大量の敵を一掃することもできた。

この遊び方は後のガンシューティングの基本となるわけだが、現在出てきているゲームを見てもそれほど変わらないないところを見ると、すでに完成の域に達していたことがいえるだろう。またゲーム内容においても、敵を倒すというゲーム性や、フィールドに出現してくる民間人を撃ってはならないとか、ある標的を撃つと弾が補充されるなど、中身においてもこのジャンルの完成度を見ることができる。

ただハードの問題により、現在のような速い展開や3Dスクロールはないため、固定画面での戦闘という形になっていた。

全部で6面ある中からスタート時でうち4面から選べて進めることも注目されるところ。自分の得意不得意面を意識できる部分は他のジャンルでは少ないシステムであった。また演出もなかなか面白く、このあたりにメーカーの個性が出ていた。（ずるずる）


敵は兵士だけでなく、ヘリコプターなどといった乗り物系も登場する。


敵からの攻撃を打ち落とすシステムも、すでにこのゲームからあった。

スティール ガンナー

1991年／ナムコ
操作：ガンタイプコントローラー＋2ボタン（トリガー含む）


スクロールを上手く使った「スピーディーな移動」がゲームを盛り上げる。

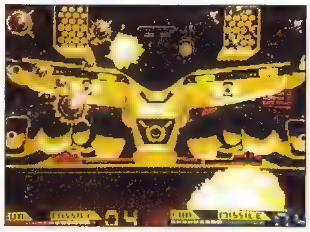
ナムコから発売された、正統派ガンシューティングゲーム。ゲームに密着して進行するストーリーと深い世界観は、多くのファンを獲得すると同時に、その後のガンシューティングの演出面に大きな影響を与えた。

ストーリーは、近未来の都市・ネオアークシティを舞台に、武装テロリストと警察との戦いを描いたもので、プレイヤーは対テロリスト用バトルスーツ「ガーゴイル」を装着した武装警官となって、空港・市街地など全４面を戦い抜く。特に最終面の４面は、テロリストが完成させた巨大２足歩行兵器との市街戦がメインとなるが、市街地を蹂躙する巨大兵器の演出が素晴らしく、映画さながらの臨場感を味わわせてくれる。

ゲームは基本的に強制スクロールで進行し、プレイヤーは、トリガーを引き続けると連射できるマシンガンと、強力だが各面４発ずつしか補給されないロケット弾を武器にテロリストと戦っていく。各面には敵以外にも破壊できる背景が多数存在するが、そのほとんどは破壊すると面終了時に「本日の苦情件数」として表示され、署長からお叱りを受けることになる。

このような、演出面の高い評価に加えて、その難易度もマニアを唸らせた。１コインクリアの難易度もさながら、スコア稼ぎには命中率が重要な要素となるため、マシンガンは連射せず、単発撃ちする必要があり、マニアは敵の出現順を徹底的に記憶して命中率の向上を目指した。一部では、97％以上の命中率も出たようである。（善之字）


ザコ敵が多くなったら、ミサイル攻撃で一掃だ。


メカニックのかっこよさでプレイをした人も多いだろう。

スターブレード

1991年／ナムコ
操作：操縦桿タイプコントローラー＋２ボタン



ジオ・ソード発進シーン。いやがおうにも気分が盛り上がる!!

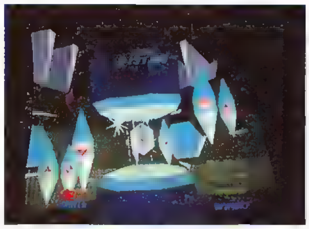
「花の博覧会」でナムコから出典された「ギャラクシアン３」は、超絶なクオリティを実現し、かなりの人気を博したが、多人数プレイを前提として開発されていたので、とてもゲームセンターに設置できるものではなかった。その「ギャラクシアン３」を、ゲームセンターでも楽しめるように小型化したものが「スターブレード」だ。

プレイヤーは、宇宙連邦軍（ＵＧＳＦ）の最新鋭宇宙戦闘機「ジオ・ソード」のパイロットとなって、敵の母星「レッド・アイ」を目指す。

画面に表示されているガンクロス（照準）を、操縦桿型コントローラーで操作し、トリガーでビームを発射して、次から次へと襲いかかってくる敵機を撃墜する。撃墜が遅れると敵機の攻撃が始まり、シールド残量がゼロになるとゲームオーバー。

「いかに敵機の出現パターンを記憶するか」が、クリアのカギを握っていて、また連射の有無により、ビームの発射間隔がまったく違うので、クリアーに大きく影響した。スコアを狙うにしても、１つの敵機に連続でビームをヒットさせ点数を稼ぐので、連射装置がとても重要だった。

ゲーム進行も奥深く、目標のレッド・アイ最深部のクリスタル・コアを破壊し、任務完了と思えば敵の本拠地である「アイス・バーグ」と、最終ボスである「コマンダー」発見のデモが流れ、新たに任務が始まったり、最後に繰り広げられるコマンダーとの一騎打ちで、突然ＢＧＭがかかるなど、演出がよく、なんともいえない「カッコよさ」が光るゲームだった。（スー）


第１目標のオクトパス内部の「クリスタル・コア」。ポリゴンがとても美しい。


最終ボスの「コマンダー」。ここからBGMが掛かりだしクライマックスを迎える。

リーサル エンフォーサーズ

1992年／コナミ
操作：ガンタイプコントローラー



取り込み画像により、実写映画さながらのシーン展開が楽しめる。

画像取り込みで画面が構成された、正統派ガンシューティング。

このゲームが出るまでは、ガンシューティングと言えばシューティングゲームの延長のようなところがあり、射撃対象物がいわゆるメカもので、そこに何発も弾をばらまいて壊していくという感じが一般的だった。

しかし、このゲームは主人公は警察官。敵として登場するのは悪人でその本拠地に乗り込んでいくという、まさに設定からしてリアル指向。

もちろん、相手は悪人とは言え人間なので１発づつ丁寧に撃っていく。一見、爽快感に欠けるが「１発の重み」とか「正確な照準」といったところに、このゲームの真の魅力がある。またリアル指向の象徴として、今では当たり前になった「リロードシステム」を採り入れた初のガンシューティングでもある。ゲーム画面の端の部分に補充箇所があり、そこを撃つことで弾が補充できるという仕組み。さらに、このゲームは本編に加え、プラクティスモードがあり、映画などでよく見る警察の地下の射撃場をモチーフに、次々に出てくる的を正確に狙い撃つことでパーセンテージを稼ぐというもの。実のところこれが目当てで、プレイしている人もかなり多かったようだ。

続編の「リーサルエンフォーサーズII」も発売された。ステージは大都会から一転し、西部開拓時代となり、銃もそれに相応しいものに変更。プラクティスモードが廃止され、難易度が非常に高くなっているため、恐らく日本中で数える程の人しかクリアできなかったのではないだろうか。（アディトシ）



連続して打てる弾数は６発。弾が切れたら、リロードにより充填できる。

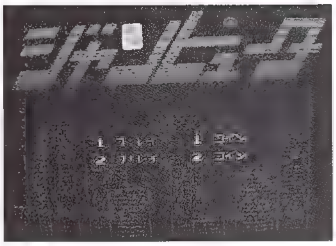


攻撃できるのは犯人のみ。一般人に弾を当てるとミスにつながる。

麻雀ゲーム

ジャンピューター

1981年／タイトー
操作：専用コンパネ
©TAITO CORP.



1981年に突如として生まれた、画期的なゲーム、それが「ジャンピューター」なのである。

当時の娯楽系ビデオゲームといったら、カードかスロットといった、非常に狭い範囲のものしか作られてはいなかった。

この「ジャンピューター」の発売以降、各メーカーは刺激を受けたかのようにマージャンや花札、将棋、五目並べといった、多彩な娯楽系（テーブル系）ビデオゲームを作り出していったのである。

さて、ゲームの内容は、ストイックなまでに何の飾りっ気もない、ただの2人打ち麻雀なのだ。

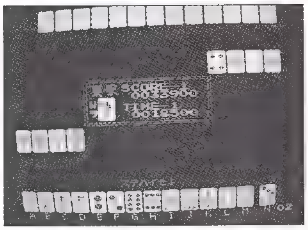
もちろん、今のような「脱衣」ものではなく、まったく素の麻雀。

なんだと思うかも知れないが、この2人打ち麻雀のスタイルは、10年以上もたった今もほぼ変わりなく活用されており、マージャンゲームの基礎ともなっている。

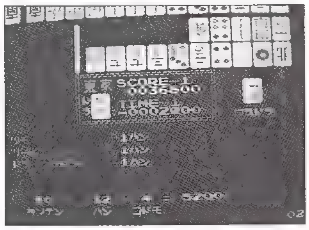
また、最大の特徴がその異様な「麻雀専用コンパネ」。

それぞれの牌にあわせて作られたAからNの14ボタン、そしてポン、チー、カンのボタンは、やはり今もなおそのカタチを崩さずにいる。

このことからもわかるとおり、あらゆる点において、初のマージャンゲームにしてすべてが完成していたのだ。（MW岩井）



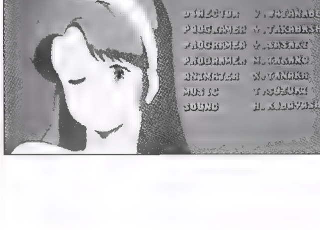
当時、このマージャンコンパネは奇抜以外の何モノでもなかった。



もちろん勝ち続けることが目的という、純粋なマージャンゲームだ。

スーパーリアル麻雀PII

1987年／セタ
操作：専用コンパネ
©1987 SETA CO.,LTD



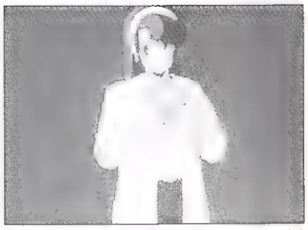
今年でシリーズ第7作目という勢いで続いている、セタの『スーパーリアル麻雀』シリーズ第2作。

現在、マージャンゲームと言ったら「可愛い女の子のフルアニメーション脱衣マージャン」をさすが、その先駆けとなったのがこのPII（PIもアニメーションしたが、女性の「手」のみだった）なのだ。

アニメーションのレベルは現在と比べてしまうと見劣りしてしまうのは否めないが、当時としてはTVアニメ並のクオリティに加え、口パクに合わせたリアルタイムなＰＣＭ再生もプレイヤーを驚愕させるに十分な要素だった。またこのゲームが登場したことにより、翌年以降には同様にアニメーションライクな女の子が脱衣する麻雀ゲームが市場に溢れ、まさに脱衣麻雀ゲームの歴史、ここにありと言っても過言ではないほどの影響力を持っていた作品なのである。

それほどまでに脱衣マージャンゲームが出揃ったからこそサイトロンから『麻雀ジャルズグラフィティ』というタイトルの、脱衣シーンばかりを集めたビデオやＬＤが発売されたという背景もあるのだ。

余談ではあるが、『スーパーリアル麻雀ＰII』における全脱衣シーンを掲載したゲーメスト本誌は、驚異的な売り上げを見せた。（MW岩井）



上がりの褒美に脱ぐのだったら「ご褒美的要素」だが、「脱がすためにプレイをする」のであれ



ばそれは「プレイ目的」だ。オマケ要素をプレイ目的にかえた脱衣MJのキー的ゲームだ。

THE EVOLUTION

スポーツの進化

ビデオゲームというと、「対戦格闘ゲーム」が思い浮かぶが、ゲームの歴史は、その格闘ゲームでもシューティングゲームでもないスポーツを題材にしたものからスタートした。それがあのゲーム「ポン」(1972年・アタリ)であった。ボールとパドルという非常にシンプルな形でスタートしたビデオゲームは、、そのスタイルから「テニス」「ホッケー」といった打ち合うものとして発展していく。その打ち合いが進化し、視点を変えるなどの発想から、「バスケットボール」や「ベースボール」、「ゴルフ」へと発展していく。その中には、実際に身体を使う体感ゲームの走りともいえる操作系を持つ「ヘビーウェイトチャンプ」(1976年・セガ)のような、アクションゲームの要素を持つものも生まれた。

題材となるスポーツが多彩となるのに合わせてハードも進化していくわけだが、その進化によって新たなジャンルが増えること以外にも映像表現のクオリティが高くなっていった。

題材となったスポーツ

球技

題材となるのはやはりメジャーなものが多い。
テニス、野球、サッカー、ゴルフ、バスケットボール、アメリカンフットボール、ホッケー、ボウリング、バレーボール、卓球、ゲートボール、ビリヤードetc.

格闘

ボクシング、相撲、
プロレス、空手etc.

その他

オリンピック、運動会、スキー、スノーボード、フィッシング、ジェットスキー、スケートボードetc.

一見ジャンルが多く見えるが、どれもルールが存在するスポーツなので、そのジャンルの間には明確な違いがある。そのためシューティングやアクションのように分類するのが難しくなるようなことが発生しない。逆にルールがあるために、ゲームの発展性がないこともいえる。中には独自のルール、近未来を想定しての新ルール遊ぶという展開を見せたものもある。

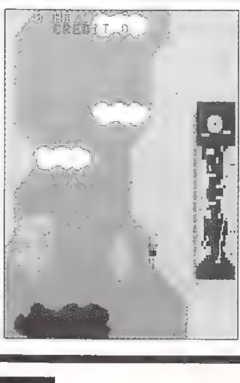
スポーツゲームの遊ばれ方

ルールがあるので、それに乗っとってゲームを進行する。目的は当然勝ち負けである。これはどのジャンル（スポーツゲームの中での）においても同じで、ＣＰＵを相手に、もしくは人間相手に勝ち負けを争う。

この遊び方は、「ポン」が登場してから現在に至るまで大きく変わっていない。変化したところというと、１人が２人へ、２人が多人数へとみんなで遊べる形へ発展したことがあげられる。また、対戦という形も、１人対ＣＰＵの形から人間対人間、それが複数の人数になるなどといった発展もしていった。

プロゴルフ

1981年／データイースト
操作：４方向レバー＋1ボタン
©1981 DATA EAST CORPRATION



コインを入れ続けると継続プレイができるのが当時としては大きな特徴だ。

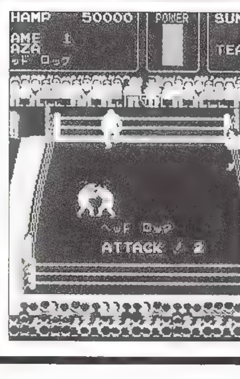
プロゴルフは、アーケードゲームの中にスポーツゲームというジャンルがほとんどなかった時代の大ヒット作である。スポーツゲーム草分けの作品であり、現在のゴルフゲームと基本があまり変わっていないのがすごいところである。

まず、ボールをたたく力を表現したのが画期的。ちゃんとクラブの種類も８種類もあり、基本的なゴルフの面白さが味わえるようになっている。

ホールＭＡＰは画面上へ表示。バンカー、池、木などがちゃんと表示されていて、ホールの個性がつけられている。さすがに一直線のコースしかないことと、上視点なのが物足りないが、ゲーム性ではさほど劣らない。注目したいゲームだ。（ぜんじ）

ザ・ビック プロレスリング

1983年／データイースト/テクノスジャパン
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1983 DATA EAST CORPRATION



ほとんど実名に近い名前の選手が登場。今なら実名になっていたかな？

プロレスゲームの元祖と言えばコレ。固定画面の中で選手が「タッグ戦」を行う。

ここで注目してほしいのは「タッグ」という点だ。普通ならシングル戦のゲームを作りそうだが、「タッグ」をゲームシステムにしたおかげで、より深みのあるゲームになっている。

さて、今ならこういったスタイルのゲームであれば、初心者にとって複雑極まりないコマンド操作が必要だったりするが、そのへんも非常にカンタン。組んだらボタン連打で技を選択・決定するだけ。多く押せば押すほど大技が決められるがで技を決めるだけ。今では信じられないほどわかりやすい。（MW岩井）

操作系に見る進化

ポン
1972/アタリ
パドルによりプレイ
パドルによる操作で、テニスやホッケーなど上からの視点でボールを打ち合うスポーツが題材にされた。

ボールパーク
1976/ミッドウェイ
パドル＋レバー
レバーの登場で、よりジャンルの幅が広がる。現在のスポーツゲームの基本のスタイル。ここから２方向、４方向、８方向へと進化していく。

フットボール
1978/アタリ
トラックボールの登場によりキャラクターの移動の方向のみならずその移動スピードもコントロールできるようになる。

クラウンズゴルフ
1984/太平技研工業
スイングレバーにより、「打つ」と同時に強弱がつけられるようになる。このシステムはゴルフ、野球で威力を発揮する。

以降は、レバーを引く、レバーにボタンが付く、レバーが回るなどの工夫により、題材となるスポーツの味を上手く引き出していった。

操作系により盛り上がったゲーム

その代表的なものは、やはりトラックボールを使用した「ワールドカップ」（1985年テーカン・現テクモ）だろう。トラックボールによる操作は正確さウンヌンではなく、いかにトラックボールを速く回すかというアクションにかかっていたからである（それがすべてでもないけど）。

また、特殊な操作系だけにそういった例があるわけではない。レバーとボタンでの操作系においても「パンチアウト」「スーパーパンチアウト」（1984年任天堂）では、いかに終わらなくするか、その延長線上として、きれいにカウンターストップにできるかという点で盛り上がりをみせた。

ボタンのみのゲーム「ハイパーオリンピック」（1983年コナミ）では、単純な操作系にもかかわらず、いかに速く連打するかという部分に大変な盛り上がりを見せ、「コスリ禁止」（編注）なる言葉をも作ったほどであった。

（編注：コスリとは･･･ボタンを指でたたかず、爪先やコインなどで素早く弾く（もしくはこする）連射方法。ボタンなどを傷つけるため、当時これの是非については現在の対戦格闘ゲームにおける「待ち・ハメ」論争に匹敵する物議が醸された。）

スポーツゲームの王道

出せば確実にヒットするスポーツを王道とするならば、ここで挙げられるのは「野球」「テニス」「サッカー」「ゴルフ」といったところ。

どれもきっちりルールの決まったもので、独自に発展するところが少ないところが欠点といえば欠点であるが、逆に言えば、新しいものが出てもルールは変わっていないために、すぐプレイができるという有利な面を持っている。

それがこのジャンルを長生きさせている原因といえる（また、これらが国民的スポーツとなっていることも原因）。各々を見ると、「野球」は日本プロ野球を中心に展開、「サッカー」国別というスケールで展開し、現実の世界をゲームで体験することがひとつの楽しみとなっている。

また、「テニス」ではある程度のキャラクター色があるものの最終的にはプレイヤーの能力に左右されること、「ゴルフ」では設定されているコースの攻略がゲームの結果に影響するなどの「挑戦する」ということがひとつの楽しみとなっている。

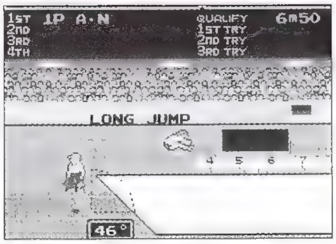
最近のスポーツゲーム事情

新しいジャンルが生まれにくい点は今も昔も変わらないのだが、ハードの進化によりゲーム内容の質の向上がはかられている。とくに映像面。３ＤＣＧの活用により、よりプレイヤーに近い視点でゲームができるようになり、また、立体的な奥行きのあるゲーム展開が味わえるようになった。このあたりは格闘ゲームにおける「リアルさ追求型」と同じであろう。

そういったハードの進化とは別に、最近のアウトドアブームにより、アウトドアスポーツも盛り上がってきている。そのはしりが大ヒットした「アルペンレーサー」（1995年ナムコ）である。このゲームの登場により、ゲームがより一般の人にも楽しめるものとなった。これ以降、スキー、スノーボードといった雪上スポーツの他、水上のスポーツにも発展していった。また、「スポーツフィッシング」（1994年セガ）のように「体験」をゲームの題材にするものも出てきている。

ハイパーオリンピック

1983年／コナミ
3ボタン
©KONAMI



総合スポーツの先駆け的存在だ。

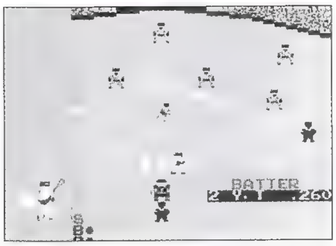
コナミから発売された、オリンピック種目を競い合うスポーツゲーム。ボタンをいかに速く叩くかという単純なコンセプトながら、さまざまな競技の標準記録を越えていくという競争心をあおる作品。

ボタンは全部で３つあり、左右がRUNボタンで中央がJUMPボタンとなっている。この左右にRUNボタンというのが絶妙で、両手を使って交互に連打することでプレイヤーを熱くさせた。

競技は100M走、幅跳び、やり投げ、110Mハードル、ハンマー投げ、高跳び。ほとんどの競技はスピードもさることながら、タイミングが命といっても過言ではない。定規などの器具を使ったプレイヤーが続出したことでも話題を呼んだ。（がっちん）

チャンピオンベースボール

1983年／セガ/アルファ電子
操作：８方向レバー＋３ボタン
©ALPHADENSHI CO.,LTD



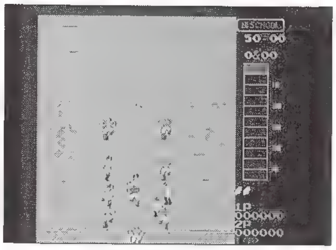
元祖というわけではないが、システム面で現在の野球ゲームの基礎を作った。

今もなおスポーツゲームの王道を行く野球ゲームの元祖となるゲームがこのゲームである。それまでの野球ゲームというと、いわゆる野球盤といわれるもので「投げる」「打つ」という２つのプレイスタイルで楽しんでいたわけだが、そのゲーム感覚をそのままにビデオゲームにしている点が大ヒットをした原因といえる。

グランド全体を１つの画面の中に入れ、その中で「投げる」「打つ」をボタンにより操作し、さらには変化球を指定したり、盗塁をしたりと野球盤では不安のあったところを解消し、遊び方の基本を作り上げた。アナログ操作のできるバットや、リアルさを追求した選手のデータなど、このゲームの形の上に付加価値をつける展開となった。（ずる）

10ヤードファイト

1983年／アイレム
操作：8方向レバー＋2ボタン


操作、ルールを単純化したことでより熱いゲームとなった。

写真は「VS10ヤードファイト」です。

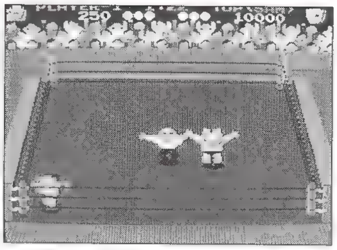
アメリカンフットボールという日本では馴染みの薄いスポーツが題材ではあったが非常に人気が高かった。

このゲームのおもしろさは必ずレシーブから始まり攻撃のみという点に徹底したところが良かった。これにより細かいルールは気にせず、ただひたすら突き進めばＯＫ。制限時間内にタッチダウンを目指すだけである。さらに、プレイヤーを熱くさせたのがレバガチャでタックルをふりほどくシステムであろう。現在では対戦格闘ゲームを中心に珍しくはない行動であるが、当時では異色の操作法である。ＣＰＵのレベルもハイスクール、カレッジ、プロとあり、レシーブ位置も下がっていく。本物同様リターンが重要であった。

（がっちん）

アッポー

1984年／セガ/サンリツ電気
操作：８方向レバー＋３ボタン


２頭身のキャラがなんともコミカルだが、ゲームそのものは本格派！

1984年にサンリツ電気株式会社で製作、発売元はセガという経歴のプロレスアクションゲーム。

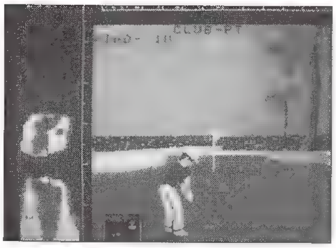
当時のプロレスゲームとしては革命的なキャラの多さを誇ったゲームで、各キャラがもっている独自の必殺技など、現在の格闘ゲームにおけるセオリーを作ったゲームであるといっても過言ではない。

３つのボタンは、それぞれパンチ、キック、ホールド（組む）といったシステムで、レバーとの組み合わせによって、さまざまな技を出せるシステムになっている。体力ゲージはなく、キャラの疲労度は３色に光る星によって表示し、白、黄、赤の順にダメージの大きさを表現していた。

今考えると、これが「気絶」の原点ではないかと思う作品だ。（ＳＨＯ）

クラウンズゴルフ

1984年／ナスコ（太平技研）
操作：特殊
©


当時としては、この３Ｄ視点がやたらとリアルに感じられた。

操作が変わっており、ゴルフクラブの形の手動のパチンコレバーの様なものがついていて、それをはじいてショットを行う。角度によって強弱を調節することができる。強弱のメーターを見てタイミングで打つゴルフゲームと違って楽に打てるのでストレスが溜まらない。そのため、比較的パターン化しやすかった。

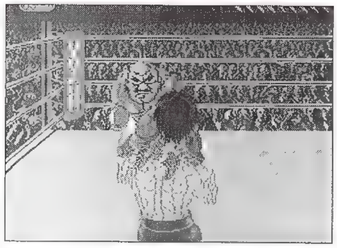
７つのボタンは、クラブの選択、ショットの方向、打球の高低、フック、スライスに対応している。

コースの難度は低めで、特に難しいコースもないので、広く一般の客層の支持を得た作品である。

この頃のゴルフゲームは、上から見た視点によるものだったが、3D視点によるゴルフゲームはこれが初。(DAN)

スーパーパンチアウト

1984年／任天堂
操作：４方向レバー＋３ボタン


操作するプレイヤーの背後からの視点が画期的であった。

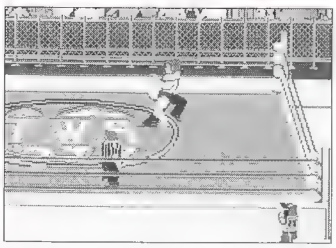
※写真は「パンチアウト」のものです。

プレイヤーはチャレンジャーで数々のボクサーを倒し、チャンピオンの座を獲得した後はタイトルを防衛していく。個性豊かな相手が印象的である。このゲームの特徴は、２つのモニターを使用した臨場感と自分のキャラを背後から見た視点である。

これにより、リング上で相手と対戦している雰囲気が十分に伝わってくる。システムでは、一定のメーターが満タンになると使うことのできるＫＯパンチがある。現在の対戦格闘ゲームでは当たり前だが「超必殺技」の先駆けである。ほかに、レバーを引くとダッキングができるところが画期的。当たれば一撃でダウンしてしまう攻撃があるだけにプレッシャーは凄まじかった。（がっちん）

エキサイティングアワー

1985年／テクノスジャパン
操作：８方向レバー＋２ボタン

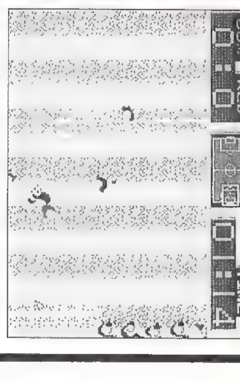

それまでのプロレスゲーム以上に、その技の豊富さがファンを大いに熱狂させた。

ゲームの流れはプレイヤーが５人のレスラーと戦い、５人目のチャンピオンを倒してベルトを奪うというものだ。このゲームの特徴は、これまでのプロレスゲームにないテンポの良さ、技のリアルさを見事に表現しているのが大きな特徴で、当時のプロレスファンを熱狂させるほどだった。

また演出も良く、スタートボタンを押すとテレビのスイッチを入れたかのようにゲームがスタートし、アナウンサーがキャラクターの紹介とをしてくれるのだ。ボタンは２つだが、さまざまな組み合わせによって、リアルな大技を繰り出すアイディアは光るものがあった。チャンピオンになっても防衛がエンドレスに続き、長く楽しめるゲームだ。（ＳＨＯ）

ワールドカップ

1985年／テーカン（テクモ）
操作：トラックボール＋１ボタン


トラックボールを使ったサッカーゲームの殿堂。トラックボールを回すことが命！

1985年にテーカン（現テクモ）から発売されたサッカーシュミレーションゲーム。トラックボールを使ったサッカーゲームとしては初めての試みだったが、後にも先にもこれ以上のサッカーゲームは存在しないであろうと思われるほど、完璧に仕上がったゲームだ。

当時どこのゲームセンターにいっても、トラックボールと格闘している人々を目撃したほど盛り上がった。

多くの選手たちは手から血を流しながらも、いかに速くトラックボールを回すかに命をかけた程だ。

ゲームというよりも、まさにスポーツそのものだったという印象が強い、サッカーゲームの王道をいった名作であったといえる。（ＳＨＯ）

メジャーリーグ

1986年／セガ・エンタープライゼス
操作：特殊（トラックボール+バット型スイッチ+1ボタン）　©SEGA



操作系は特殊だがゲームシステム的にはオーソドックスなもの。

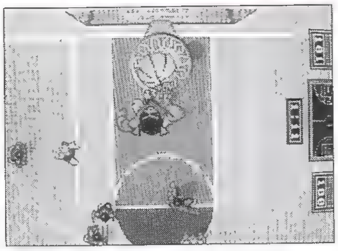
トラックボールというとそれまで「ワールドカップ」などトラックボールでの操作がメインとなるゲームであったが、このゲームでは打つことをこれまた新しいシステム「バット型スイッチ」により行い、（アナログで反応し、バットの振りの強さを変えられる）3ボタンにより投球を行い、トラックボールにより野手の移動やバッター・ランナーの移動を行っていたのだ（さらにもう1つのボタンによりメンバーチェンジもできた）。

特筆すべき点はやはりその操作系。

バット型のスイッチとトラックボールを使ってより野球をリアルに感じさせようというところに注目される。このシステムは、以後しっかり継承されることとなる。（ずるずる）

ダンクショット

1987年／セガ・エンタープライゼス
トラックボール＋2ボタン
©SEGA 1987



真上から見おろした画面は今でも新鮮。4人同時プレイも今ではなかなかない。

真上から見た視点で、トラックボールを使って4人でゲームができるバスケットボールゲームがこの「ダンクショット」の大きな特長。その操作感、そしてキャラを動かす面白さはすでに他のスポーツゲームで立証されているが、それをバスケットボールのゲームに応用。ゲームの激しい動きをこれにより再現した。

面白かったのはゲームの進行システム。普通は0対0から始まり、制限時間内に多く点数を入れれば勝ちなのだが、このゲームでは、あらかじめ設定されている点数（例えば100対105）からスタートし、時間内に逆転し勝つという負荷をかけた展開を作った。勝ち進むとその差が開くというもので、今までにない緊張感を味わえることができたゲームであった。（ずるずる）

スーパーバレーボール

1989年／ビデオシステム
4方向レバー＋2ボタン
©VIDEO-SYSTEM

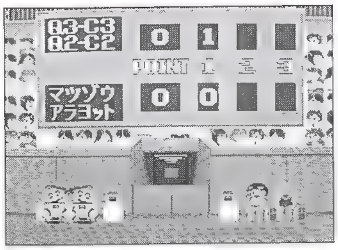


タイミング重視の攻撃と、ボールを拾うことに集中できるシステムの簡略さがいい。

コート（フィールド）を使って複数のプレイヤーが活躍するスポーツの中でもバレーボールの人気はかなり高いといっていいのだが、意外にもゲームの登場はやや遅い。原因はそのプレイの多彩にあるだろう。バレーボールの面白さは、いかに相手の防御を崩してポイントするか。そこに焦点を定め、攻撃と防御においてタイミングを重視したゲームを作り上げた。また多彩な攻撃を再現するために、「トス」「スパイク」の種類を増やし、タイミングにより、その成功、失敗、強さなどを表現した。そのプレイは、バレーボールを側面から見た形となっていて、どこにボールが落ちるかといった部分も前後にレシーバーを動かすだけで対応させ、操作の難しさを上手にクリアした完成度の高いゲームであった。（ずる）

ワールドコート

1990年／ナムコ
8方向レバー＋2ボタン



個性的なキャラばかりなので、自分が操作しているキャラに感情移入できる。

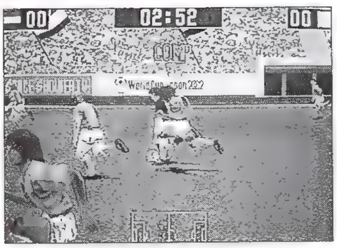
任天堂のVSテニスに始まったテニスゲームの流れは、基本的な部分をそれに習いつつ、より動きを追求したファミリーテニス、そしてキャラクターに「味」を持たせた完成型として登場したこの「ワールドコート」へ進化した。

スポーツとしてのルールを持つテニスを題材としているため、どこにゲームとしての「味」を出させるかがポイントとなるわけだが、それまでは「テニス」というスポーツを「プレイ」する感が強く、ゲームを楽しむよりは勝敗を気にする部分が強かった。そんな中「テニス」のもつ世界観を軸にしていた。

ダジャレっぽい名前のキャラにより、今までなかった「感情移入」ができるようにもなっていた。（ずる）

バーチャストライカー

1995年／セガ・エンタープライゼス
8方向レバー＋3ボタン
©1995 SEGA ENTERPRISES,LTD.



ポリゴンによる迫力ある視点の切換により、TV中継さながらの映像が楽しめた。

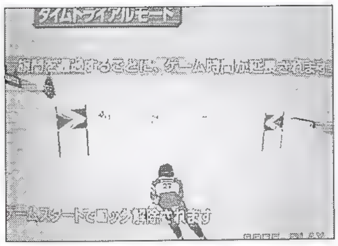
セガからモデル2を使って製作された本格的サッカーシュミレーションゲーム。このゲームの特徴は、フィールドを駆け巡る選手がポリゴンで描かれ、より人間の動きに近いリアルさを追及したのが印象的だ。

バーチャファイターをきっかけに、ポリゴンを使ったゲームがブレイクし、さまざまな格闘ゲームが発売されたが、あえて格闘ゲームではなく、スポーツゲームを作ったというところはゲーム界に新たな旋風を巻き起こしたといっても過言ではない。

ゲームのバランス調整が難しく、一部ではドリブルが強いともいわれたが、一般からマニアまで幅広く遊べるゲームといったゲーム性は非常に評価できる。続編の2も高インカムを上げている名作ゲームだ。（SHO）

アルペンレーサー

1996年／ナムコ
操作：特殊



スキー専門店などにも設置されていたりもして、ゲーセン以外でも盛り上がっていた。

いつかは出るだろうと思われたスポーツの代表的なスキーがナムコから発売された。スキーというスポーツを考えると、意外に層が厚いということに気づきません？

ゲームをやる層よりも一般客層を狙って作ったというのがこのゲームが生まれた理由になるだろうが、それがまた大当たりした。

操作はスキーのように足を左右に振るだけ！クルマゲームのように、両手でハンドルを握り、シフトを操作したり両足でアクセル・ブレーキを使うなんて難しさはなし！単純に両足で振るだけ。まして両足をそろえてかっこよく滑るというのは一般スキーヤーの夢だからね。「スキーが上手になりたい」という人のツボを突いたという作品である。（ずる）

THE EVOLUTION ドットイートの進化

ドットイートゲームの元祖はヘッドオン。ヘッドオンのヒットを受けて、いろいろなタイプのドットイートゲームが発売された。その中では、パックマン、クラッシュローラーが代表作となっている。
近年のドットイートは、ラリーXを経て、アイテム回収+脱出型アクションゲームに進化している。レイメイズ('88/タイトー)などは例外的は存在。

ヘッドオン ('79/セガ)
初のドットイートゲーム。
車は前方向へしか動けない。

↓

サファリラリー('80/SNK)
2画面で、前後がつながっていてスクロールする。ヘッドオンの変化形

パックマン ('80/ナムコ)
Uターンしたり止まれるタイプのドットイート。大ヒット作。

↓

ストーリーキング
('82/ショウエイ)
ワープエサが存在する。
パックマンの変化形。

→

レディバグ('81/ユニバーサル)
迷路かパズル的なドットイートゲームの秀作。

→

クラッシュローラー
('81/アルファ電子)
道をペンキで塗る。猫が足跡を付けていく。

近年のドットイート

パックマニア('87/ナムコ)
ジャンプが可能・斜め視点

レイメイズ('88/タイトー)
近年の古典的ドットイートゲーム

ドットイートの変化形

アミダー('82/コナミ)
陣取りゲームとドットイートの中間形

ボンジャック('84/テーカン)
重力に逆らって爆弾を取る

シティコネクション('84/ジャレコ)
すべての通路を塗る

マッピー('83/ナムコ)
アイテム回収型アクション。パソコン、ラジオなど通路上にあるアイテムを回収する。

フリッキー('84/セガ)
アイテム回収型アクション。通路にいるヒヨコを回収、出口で解放する。

THE EVOLUTION ブロックくずしの進化

ブロック崩しは76年のブレイクアウトの大ヒットから始まる。それをうけて、78〜79年には、多数のアレンジされたブロック崩しが発売された。
大きく分けると、この頃のブロック崩しは、ブロック崩し、風船割り、受けとめるタイプの3つに分けられる。
78〜80年あたりにピンボールのフィーチャーを取り入れたジービー(79年/ナムコ)、キューティーQ(79年/ナムコ)が発売されたが、それ以降はプッツリ途絶していた。
それをタイトーのアルカノイド(86年)復活させたのだ。
近年はマイナーだが変わったタイプのブロック崩しも見られる。

3つの古典的ブロック

ブレイクアウト ('76/アタリ)
ブロック崩しの元祖。ブロックをすべて壊す。

サーカス ('77/エキシディ)
風船割りタイプ。シーソーを使って風船をひたすら割る。面クリアの概念がない。

アバランシェ ('79/ アタリ)
上からひたすら落ちてくるものを受けとめ続ける(厳密にはブロック崩しではない)。

↓

78〜79年にさまざまなアレンジものが発売される。

ジービー('79/ナムコ)
ピンボールのフィーチャーを取り入れる。

ストレートフラッシュ('79/タイトー)
トランプの役をそろえる。

近年のブロック崩し

アルカノイド ('86/タイトー)
ブロック崩しを見直させ、広い人気を集めたリバイバルの傑作。
各種のパワーアップがある。

↓

ギガス('86/セガ)
クエスター('87/ナムコ)

ブロック崩しの変化形

プランプポップ('87/タイトー)
風船割りのリバイバル。ボスあり。

ジャンボウ('87/SNK)
マージャンのパズル性を取り入れる。

エンゼルキッス('88/セガ)
縦スクロール。トランポリンを使って上へと運ぶ。

バルキューブ('96/エイブル/メトロ)
ボールのほうを動かすブロック崩し。カルトな傑作。

ヘッドオン

1979年／セガ・エンタープライゼス
操作：４方向レバー＋１ボタン


すべてのドットを消すことができればラウンドクリアとなる。

セガから発売された、コース上に存在する点（ドット）をすべて消すことによって面クリアとなるドットイートゲームの原点。このすべてのドットを消せばクリアという、わかりやすいコンセプトが当時のプレイヤーたちに受けた。

このころのゲームは「敵は倒す」が基本であったが、ヘッドオンは敵をあくまでもかわすだけで排除することはできない。目的は「すべてのドットを消す」というのに新鮮味があった。

その敵車は自機の車に対しては逆走している。このゲームにＵターンはなく、アクセルのＯＮかＯＦＦで加減速を使いながら（ほとんどは最高速で移動）５本あるコースをチェンジして激突しないように走っていく。ただ、減速すれば一気に２つ隣のコースまで変えられたので戦略性は高かった。

やり込まれていくうちにクリアまでのパターン化ができるようになり、プレイヤーたちは次第に熱中していくが、面が進めば敵車が増えていくので難度も上がっていく。それに対抗するためプレイヤーの研究も盛んになった。この後、続編のヘッドオン２が発売されるが、Ｕターンが可能であるため、さらに高い戦略性が要求された。

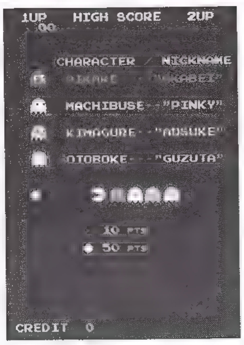
以降、ドットイートというジャンルがプレイヤーたちの意識に植えつけられ、ナムコから発売されるパックマンでその地位は完全に確立された。さらに、ドットではなく画面全体を塗りつぶすタイプや、敵を倒すアクション要素も多く含んだ複合タイプのゲームも数多くヒットを飛ばすことになる。（がっちん）


Ｕターンはできないので注意深く走らなくてはならない。


高次ラウンドでは敵車も増えて難度が格段に上がる。

パックマン

1980年／ナムコ
操作：４方向レバー

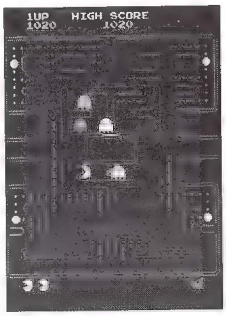


追いかけ赤べえ、待ち伏せピンキーなどの名称がデモ画面に。

固定された迷路の中にあるエサを食い尽くすことで、その面はクリアとなるこのゲームは、今では永遠の名作と断言できる。エサの中にはパワーエサというものが４つあり、そのパワーエサを食べると、自機をじゃまする４匹のモンスターを食べることができるのだ（通常の状態で触れるとやられてしまう）。１つのパワーエサでモンスターを連続して食べていくと、点数が200→400→800→1600点と加算されていく。この点数や面をクリアするために、いろいろなクリアパターンが作成された。そのパターンを一つでも覚えておけば、必ずクリアできたし、１つの面で、１回は1600点を取ることも可能だった。

ただし、鍵の出る面まで進むと、パワーエサを食べてもモンスターを食べることのできない面も存在した。この鍵というのはボーナスアイテムみたいなもので、１つの面で一定時間の間２回だけ出現し、面をクリアするごとにそのアイテムは変わっていく。最初はサクランボで、鍵面以降はずっと鍵から変わらなくなる。

なかでもとても印象に残っているのが、海を越えたアメリカで「パックマン結婚式」なるものが行われていたという事実である。これがどういう内容かというと、新郎と新婦が一本のレバーを一緒に握って、自機であるパックマンを動かすというものだ。さすがはアメリカ。やることが違う。自機がとても可愛らしいということで、大人気だったという。（ワイルダーＫＥＩ）



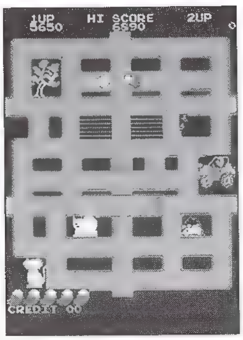
この状態ではひたすら逃げながらエサを食べていく。



パワーエサを食べたら反撃だ。

クラッシュローラー

1981年／クラール/アルファ電子
操作：４方向レバー



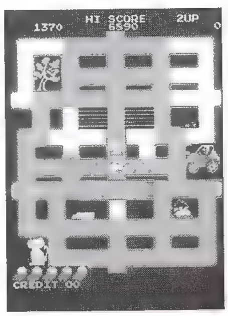
これこれ。塗り残しが3カ所あるんだけど、わかるかな?

このゲームはパックマンに代表される固定された迷路の中を、ローラーを使って道を残さず塗りつぶしていくという縦型画面のゲームであった。

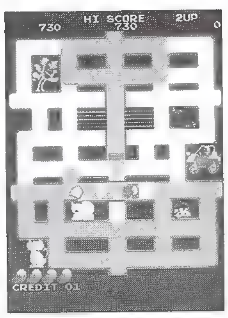
迷路は２パターン存在する。今思えば、自機がローラーというのはとても面白い。ペンキの色は緑色。敵に触れずに全部塗りつぶさなくてはならないのだが、この塗りつぶしている間に猫が出てきて、足跡を付けていくのである（人がせっかく塗りつぶしたのに…迷惑な猫である）。もちろん、この足跡が残っていてはクリアにはならないので、その部分を綺麗に塗り直さなくてはならないのだ。

また、刷毛の先のあたりの両端には色を塗る判定がなく、四角で例えれば、角が丸くなっているのである。その角っこが塗られているのを気づかずにクリアしたと思いこんでしまい、レバーを離して余裕をかましていたら敵に突っ込んで玉砕するという一面も見られた。恐るべし！魔の角っこ！このため、塗り残しがどこかにないか、必ず確認をするようになる。これは、当時誰もが最初にぶつかる壁であった。

それから、道の中にはローラーが配置されており、そのローラーに触れると勢い良く滑るのだ。勢い良く滑ったところに敵がいると、敵をクラッシュすることができるようになっている。
（ワイルダーＫＥＩ）



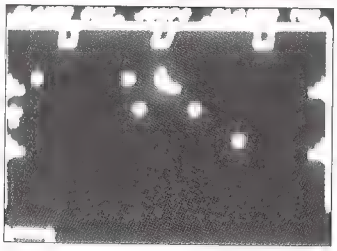
これがはた迷惑な猫。ほかにも鳥やねずみが出てくる。



これは、ローラーで敵を引き潰したところ。

サーカス

1977年／エキシディＩｎｃ
操作：パドル
写真は「アクロバット」です。


ブロック崩しとジャンプアクションゲームを合わせたゲームだ。

アメリカのエキシディＩｎｃ社から発売された「サーカス」が元祖。そこからアイレムのピッコロ、セガのシーソージャンプ、タイトーのアクロバット、データーイーストのバルーンサーカス、ユニバーサルのサーカスサーカスなどに名前を変えて国内では各社から発売された。

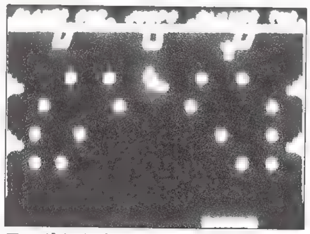
ゲーム内容は、画面上にあるシーソーを操作してキャラクターを受け止めていくのが基本。もちろん、キャラクターを地面に落としてしまうとミスとなる。そのシーソーの反動を利用して交互にキャラクターが飛び上がっていくので、上部に３段になってスクロールしている風船を割っていくというもの。

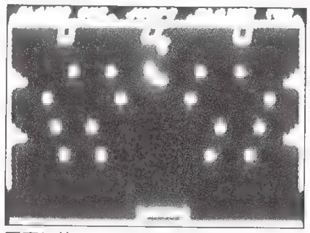
始めはゆっくりとキャラクターが飛び上がっているが、次第に加速していく様はリアル感があり、勢いが付けば風船を貫通していくのは非常に迫力があった。風船の割れる音が心地よかったのを記憶している。

また、ラリーが続いていくとどんどんスピードが上がっていき、当時としてはかなりのものであった。このスピード感だけでもプレイヤーを魅きつけるには十分過ぎるほど凄かった。

ほかに、シーソーの左側にプレイヤーを載せなくてはいけないときに右端に行ってしまった場合はほぼハマリであったが、まれにプレイヤー同士で跳ね返せたりという超常現象まで見られ話題をさらった。

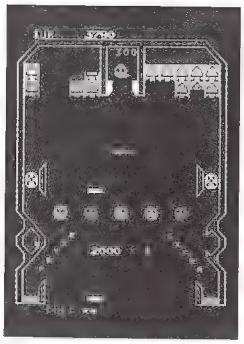
ジャンプ台から飛び降りるプレイヤーが、椅子に座っているところからスタートするなど細かい演出にも凝っており、非常に印象深い忘れられない作品である。（がっちん）


テンポよくパンパンと割ることができると非常に気持ちがいい。


写真に使っているアクロバットのように、同系ゲームもたくさんある。

キューティーQ

1979年／ナムコ
操作：パドル


左右の小さなくぼみにボールを入れるとボーナス得点＋減速。

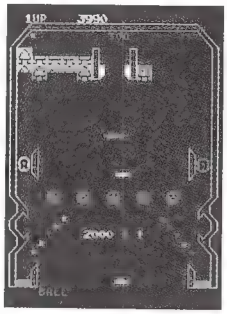
1976年の「ブレイクアウト」の発売以降、パドルゲームはオーソドックスなものから風変わりなものまで多くのパドルゲームが出回ったが、「キューティーQ」はそれらの中でも特に「ブロック崩し＋アルファ」の要素を無理なくまとめあげた完成度の高いゲームである。

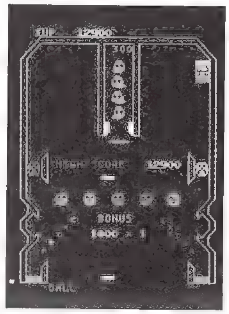
「キューティーQ」は、非常に単調なプレイになるというブロック崩しゲームの欠点を、前作「ボムビー」によって培われた、多くのピンボール風フィーチャーを入れ込むことによって解消している。

基本的なルールはブロック崩し。ボールを画面最下段と中央に配置されているパドルによって打ち返し、左右に配置されたレインボーブロックを破壊していく。

特徴としてはこの２つのパドルを使ったプレイと、ピンボール的なフィーチャー。ロール・オーバー画面下段の顔を揃えることによってボーナス得点を得るロール・オーバーや、中央の囲いの中にいるキャラクターにボール当てることによって高得点を得るといったものがあった。

余談だが、「キューティーＱ」にこそないが、「ボムビー」にはピンボールの代名詞、バンパーが存在した。

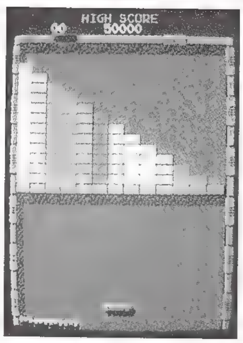

顔を揃えるとボーナス得点が。水色→青→緑とかわった。


エキストラを完成させて、ゲートにおくるとボールが増える！

この時期、インベーダー型シューティングが多く発売されるようになり、ブロック崩しは減少しつつあったが、「キューティーQ」はその遊びやすさと点稼ぎの熱さによって、ロングヒットをなしていた。（ゆさ）

アルカノイド

1986年／タイトー
操作：パドル＋１ボタン

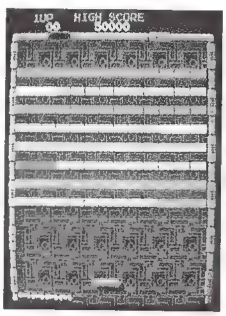

銀のブロックは耐久値があり、これを破壊しないとボールを中に送り込めない。

約20年もの昔その話題をさらったブロック崩しの復刻版という感じ。だが、当時でもそのなつかしいブロック崩しが復活したという感動を覚えている。ゲームの内容はとうぜん目新しく数多くのアイディアが盛り込まれている。

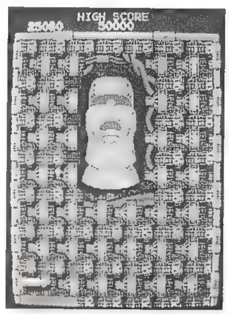
まずパワーアップカプセル。プレイヤーが操作する自機、バウスが１ＵＰするエクステンドを含めると全部で７種類。バウスの長さが1.5倍になるものやエナジーボールが３分裂、レーザービームが撃てるようになるカプセルなどがあった。ほかに、フィールド上にはハームフルアーミーと呼ばれる浮遊物があり、エナジーボールがヒットすると破壊できるのだが、コースが変わって非常にやっかいである。

あとは、面が進むごとに耐久力が上がっていく「堅いブロック」や絶対に壊れることがないイモータリティーウォールがプレイヤーの行く手をさえぎった。

世界観は、地球型の惑星を戦争で追われた人々が宇宙母船「アルカノイド」で旅をしているときに、小型戦闘機の攻撃を受けてしまったという設定。そのあと敵を追い、正体を探るために飛び立ったスペースクラフト「バウス」は敵の異次元迷宮に捕えられてしまった。そして「バウス」は、次元要塞である「ＤｏＨ」を倒しアルカノイドに還るために孤独な戦いをする。


金のブロックは決して壊れることがないので、ひたすらボールを跳ね返してくる。

全33面で最終面はラスボスＤｏＨとの一騎討ち。本体に16回エナジーボールをたたき込めばＤｏＨは機能を停止。めでたく異次元迷宮から脱出できる。ネームエントリーはＲＯＵＮＤ「ＡＬＬ」と表示される。（がっちん）


最終ボスのＤＯＨ。ブロックではないがこのボスに一定ダメージを与えればクリア。

THE EVOLUTION パズルの進化

本格的パズルゲームはアーケードゲームには少なく、レールを連結していくものか、ロードランナーが主にヒットしている。マイナーゲームでも思考性の高い面白いものは存在する。
また、アクションゲームに分類されるゲームでも、パズル要素の強いゲームは多い。
'89年にテトリスが発売されて以来、落下型パズルゲームは非常に多くリリースされている。上海も見逃してはならないタイトルのひとつ。

本格的パズルゲーム

ガッタンゴットン（'82/コナミ）

列車のレールのパネルを上手くつなげて脱線しないようにする。

↓

キューブリック（'89/コナミ）

パイプドリーム（'90/ビデオシステム）

ロードランナー（'84/アイレム）

初の本格的にヒットしたパズルゲーム。

↓

バベルの塔（'86/ナムコ）

パズニック（'89/タイトー）

考えさせられるアクション

フィッター（'81/タイトー）

パズル要素のあるゲーム。ルービックキューブをそろえる面がある。

↓

レイダース5（'85/UPL）
ソロモンの鍵（'86/テクモ）
迷宮島（'88/アイレム）

落下型パズルゲーム

テトリス（'89/セガ）

落下型パズルゲームの元祖。落ち物のジャンルを築いた。

↓

コラムス（'90/セガ）
3つの石をそろえて消す。
コズモ・ギャング・ザ・パズル（'92/ナムコ）
ぷよぷよ（'92/セガ/コンパイル）
本格対戦落下型としてヒット。

以降さまざまな落ち物がでる。

THE EVOLUTION クイズの進化

アメリカ横断ウルトラクイズの大ヒットを受け、クイズゲームがいくつも発売されたのが'83年であった。それ以降では、'87年の対戦クイズハイホーが人気。その後、一時途絶えていたが、
カプコンワールドによって復活。以降はイントロクイズなど、いろいろなジャンルや、TV番組とのタイアップでさまざまなクイズゲームが生まれてきている。

クイズゲームの草創期

アメリカ横断ウルトラクイズ（'83/タイトー）

クイズゲームの元祖。筐体物で、クリアすると小さな賞状が出てくる。この頃、クイズゲームが多く出る。

↓

アダルトクイズ　イブ
（'8？/セントラルレジャーシステム）

Hな問題ばかりの脱衣クイズ。

↓

対戦クイズ　ハイホー
（'87/日本物産）

旗上げや玉隠し、後出しジャンケンなどもある多人数同時クイズ。

クイズ新時代

アドベンチャークイズ　カプコンワールド
（'89/カプコン）

久しくでなかったクイズゲームをリバイバル。すごろく要素で進んで行く感じを持たせるなど、数々の工夫が光る。

↓

クイズ　ドレミファグランプリ
（'94/コナミ）

初のイントロクイズ

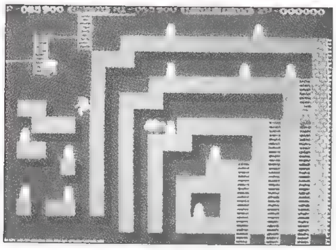
↓

子育てクイズ　マイエンジェル
（'96/ナムコ）

育成ゲームの要素を取り入れる。

ロードランナー

1984年／アイレム
操作：４方向レバー＋１ボタン


金塊をすべてゲットすると出口用のハシゴが画面の上方に出現。ここを登ればクリア。

パソコン版から移植されたパズル要素の強いアクションゲーム。移植版といっても、敵の複雑なアルゴリズムや数々のボーナスなどの工夫により、まったく違うゲームに生まれ変わったといっていいだろう。

このゲームでは100万点でカンストしてしまうためそれほど点数にこだわることはなかったが、２作目以降では、１万点、２万点ボーナスが大きく係わってくる。点数の問題だけではなく、ボーナスを取ることが１つの目標となっているようなところがあり、全面中いくつボーナスを取れるかというのが、当時のプレイヤーの間で話題になった。

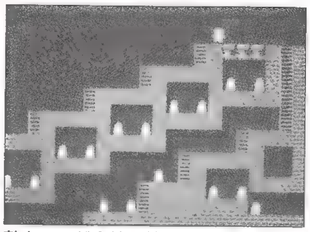
１作目はパズル面より、アクション面が多く、敵の誘導が攻略のメインになっていたので、時間差掘りのテクニックはそれほど必要としなかったが、ブロックがほとんどない面や、敵の頭上を渡っていかないとクリアできない面など、面の造りが凝っていた。

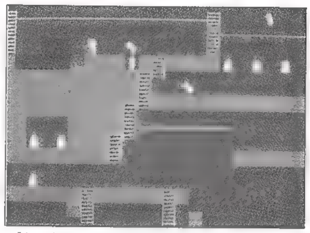
３面ごとに敵の種類が変わり、計24面で１周クリアとなる。２周目以降はタイムの減りが早くなる。

また、１面につき隠れキャラが１匹潜んでいて、関係なさそうなブロックを掘ると現れる。これもアイレムのロードランナーシリーズならではのもので、この隠れキャラを探すのもこのゲームの１つの楽しみである。

ロードランナーシリーズは以下、バンゲリング帝国の逆襲、魔人の復活、帝国からの脱出と続き、ブロックの埋まるタイミングも長くなって、時間差掘りも複雑になっていった。

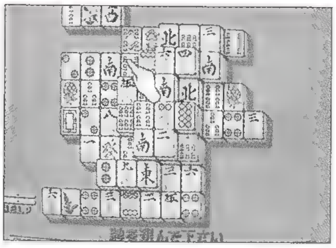
個人的には、このシリーズがさらに続いてほしかったのだが。（DAN）


敵キャラが金塊を持っている場合もある。掘った穴に敵を入れれば出てくる。


プレイヤー自身が掘った穴に入ると、下の段へ移ることができる。

上海

1988年／サン電子/サクセス
操作：８方向レバー＋３ボタン


山をそのまま小さくしていくように取っていくのが一般的なコツ。

麻雀パイを使ったパズルゲームとして登場した「上海」。パソコンで大ヒットしたものを移植させたゲーム。

このゲームでの麻雀パイの役割は、パイは積み上げることができる点と、４つ１組になっている点。

これによりパイを何層にも積み上げていき、同じ絵柄のパイをその中から探し出して２つ１組にして消していく。宝探し的要素をもったゲームなのだが、ただ探していればいいというわけではなく、制限時間が決められているので、その時間にすべてのパイを消せるかどうかがクリアへの道となる。いかに早く発見し、消すかがこのゲームの面白さとなる。

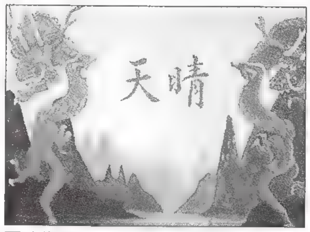
ただその消し方を間違えるとパイを崩せなくなるという悲劇も生んだ。

そこもこのゲームの面白さの１つで、４つ１組であるからもう１組あること、３つ見えていたときの組み合わせ方などを考えるといい加減な消し方が許されなく、すぐ手詰まりになった。

１番困ったのは、絶対に消せないという配置になること。うまく配置をしているのだろうが、時折その状態になり、強制的にゲームオーバーとなることもあった（「Ⅱ」になりそのあたりの苦痛は解消されていく）。

非常にシビアなゲームであったため、華やかな演出はなかったが、このシリーズは昼間のヒマなサラリーマンたちのいい時間つぶしにもなり、どこにいっても誰かが座っていてやるチャンスがなかなかなかなかった（人気もあったのだが、何よりも１人の人がコンティニューをし続けるために空くことがなかった）。（ずるずる）

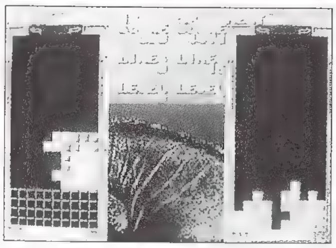

もちろん手詰まりの場合もあるが、クリアしたときの喜びは最高！



天晴龍を見たいがために何度もプレイするが、詰まってしまうんだよなあ。

テトリス

1988年／セガ・エンタープライゼス
操作：４（３）方向レバー＋１ボタン


赤ブロックにより４ライン同時消しが成立。この状態をテトリスと呼ぶ。

落ちモノと呼ばれるジャンルを築いた、不世出の旧ソ連製パズルゲーム。

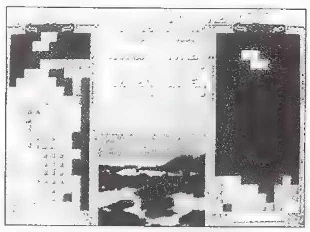
４つのモノブロックを様々に組み合わせた７種のテトラブロック（通常色分けで呼ばれる）が順次フィールドに落とされてくるので、これをなるべく隙間なく積み上げて、横１列にラインを揃えて消すのがゲームの目的。そして、４つ縦につながった赤ブロックで４ライン同時に消すことが「テトリス」と呼ばれる。

４ライン消すごとにレベルが１上がり、スピードが徐々に上がっていくが、レベル10で小休止的に一旦落ちつく。その後は15まで上がり続けて、あとはそのスピードのまま99まで延々と続く。

あとは集中力との勝負。カンスト目指してプレイを続けることになる。カンスト時のライン数の少なさが上達の目安として基準となるが、それ以上続けてラインカンスト、オールカンストという耐久プレイ的な遊びかたもできる。

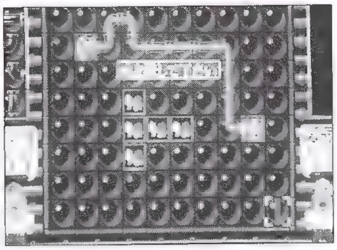
また、回転パターンを覚えての回転入れや、高速落下中のブロックを窪みに引っかけるような高等テクニックも人を引き付けた。

そこまで上達すれば、よそ見も片手プレイも、食事しながらでもプレイできるようになり、やろうと思えば１日中、開店から閉店までプレイし続ける（トイレだけ人に代わってもらう）ことも可能。そこまでといわずとも、今でも置いてある店が少なくないロングランを続けている作品でもあるし、嗜みとしてある程度は身につけようという風潮は現在もある。ゲーマーやリーマンプレイヤーのみならず、世界的な大ヒットとなったゲームであり、当然のごとくゲーメスト大賞も受賞している。（ACE）


ひたすら赤ブロックを待ち過ぎて、ギリギリまで積み上がってしまった状態。

パイプドリーム

1990年／ビデオシステム
操作：4方向レバー＋2ボタン


水道管ゲームを、より現代的かつコンピュータライクにしたのがコレ。

もともとはパソコンゲームであり、アメリカのルーカスフィルムから発売されて大好評だったものが、アーケード版にリメイクされたもの。

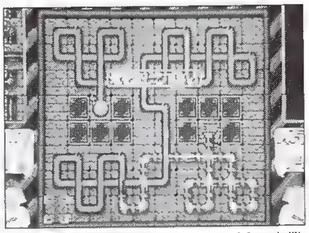
ルールは、流れる水をもらさないようにＳＴＡＲＴからＥＮＤまでパイプをつなぐという単純なものだが、各面規定のノルマ数以上のパイプを通さなければならないというのがミソ。

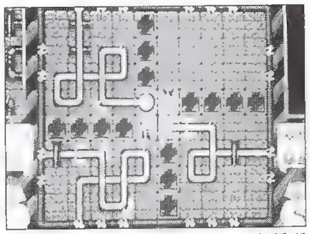
ノルマ数を手っ取り早く稼げるのが「クロスパイプ」で、きついノルマ数を満たすためには欠かせないパイプである。そして終盤に訪れる壁が「一方通行パイプ」の登場。置ける場所がかなり限定されるので、素早くパイプを組むアクション的能力が要求された。

ゲームスタート時にＡＢＣの３コースから選ぶことができ、開始面を３つのなかから選ぶこともできた。それぞれ、干上がった土地や火事の現場に水を運んだり、患者に点滴を送るといったストーリーで、各コースとも全１６面。オールクリアで１００万点が入る。

点稼ぎのポイントとしては、数多くのクロスパイプを通すと得られる「クロスボーナス」と全フィールドを使って水を通すことで得られる「オールスクエアボーナス」が重要。あとはいかに早く理想のパイプを組み、水を早送りするかが勝負となる。

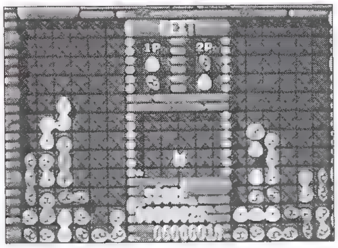
ひたすらロースコアを目指す遊びもあった。クリア時に水の通っていないパイプが残っていたり、すでに置いてあるパイプの上にパイプを置くと減点対象となるのを利用し、限りなく低い点を競うのだ。ちゃんとマイナス点まで用意されているぞ。（ＧＥＤ）


ハイスコアだけでなく、より低い点数を競うなんていう遊び方もあった。


単純にクリアするだけでなく、各種ボーナスを確実にとっていく。

ぷよぷよ

1992年／セガ/コンパイル
操作：4方向レバー＋2ボタン


全国大会はもちろん、シルバー大会（高齢者限定）なども開催されている。

いわゆる落ちモノ形式のパズルゲーム。対戦をメインにしているところが当時は斬新でもあった。元々はファミコン出身のゲームだったが、業務用として大幅にグレードアップされている。

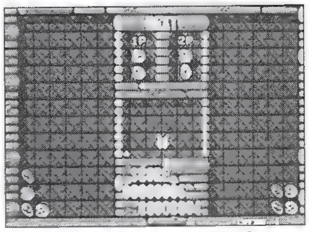
４色ある「ぷよ」と呼ばれるブロックが、組ぷよとして２つずつ順に12×６のフィールドに落ちてくるので、それぞれの色ごとに４つ以上つないで消していくのがルールの基本。勝敗はフィールドの左から３列目が先に積みあがった方の負けとなる。

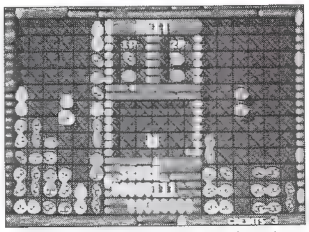
相手に攻撃する手段として、得点ごとに相手に「おじゃまぷよ」と呼ばれる嫌がらせのブロックを送れるようになっている。同時消しや連鎖でぷよを消していくと得点が高く、おじゃまぷよを大量に送り込むことができるので、結果的に連鎖を狙っていくことになる。

最終目的は「勝利につながる手順を最低限に抑えること」で、パズルの早解き対戦という形と呼べるだろう。

１人用は13ステージの対戦をこなしていくストーリーモードで、先のステージにいくほどランクは上がっていく。ゲームスタート時のランク選択は、ビギナーが「やさしい」を選ぶ以外は「ふつう」を選ぶのが通説。「むずい」はぷよが５色になってはいるが、序盤のステージを省いているだけに過ぎない。

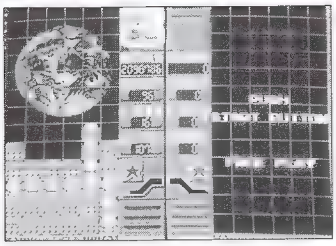
ステージの合間に入るコントは、コンパイルのパソコン用ゲーム「魔導物語シリーズ」のキャラクターたちで、ぷよぷよの人気はこういった世界観に基づくものも大きい。（ACE）


とにかく連鎖が楽しい。電源パターンで究極の連鎖を組むことも。


ＴＶバラエティ番組で何度も扱われていたこともあり、一般知名度も高い。

コズモギャング・ザ・パズル

1992年／ナムコ
操作：4方向レバー＋1ボタン


無駄なくコズモをつなげていくのが上達の秘訣。でも稼ぐとなると･･･。

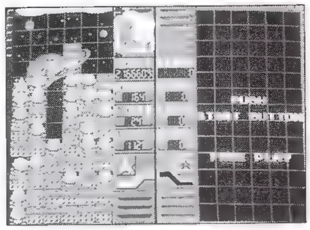
ジャンル的にはいわゆる「落ちもの」に分類されるが、その中でも特に異彩を放っているアクションパズルゲーム。オブジェクトは基本的に２種類しかないが、その奥の深さは計り知れない。

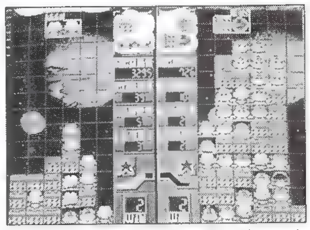
ルール自体は単純で、Ｌ字型に組まれた「コズモ」と「コンテナ」のパーツをうまく回転させて積んでいき、数回に１回落ちてくる「ボール」でコズモを消しつつ、コンテナを横に揃えて積み上がらないようにしていけばいい。

問題は「コズモは横に並べても消えてくれない」ということ。コズモを消すためには、コンテナと組み合わせてうまく「道」を作らないといけないのだが、コンテナそのものは別の法則に沿って組む必要があり、ここを理解するのが非常に難しい。しかし一度覚えてしまえば、これらを適切に構築していく「知的快感」を味わえるだろう。

このゲームにおけるもう１つの特徴として、プレイアビリティの可能性を自然に上げてくれる得点システムがある。画面上から完全にコズモを消すと通常の２倍の点数が入るほか、スター（数ライン分のコズモを完全に消してくれるボーナスアイテム）未使用時に10万、コズモ＆コンテナ完全消しで10万（レベル111以上だと、隠しボーナスで１回だけ100万点！）といった、「うまくなれば意図して狙える」得点フィーチャーが豊富。極めつけはコンテナを複数ライン揃えた時のボーナスで、８ラインで11万４千点と、スターボーナスを越えてしまう。

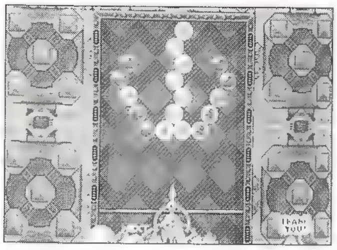
コズモの仕草やBGMは妙にほのぼのとしているが、実は非常にやりごたえのある作品だ。（はまー）


スターはレバー上＋ボタン２回でキャンセルできる。これだけで10万点！


実は対戦プレイも可能。送り送られまた送り･･･。

パズルボブル

1994年／タイトー
操作：４方向レバー＋１ボタン
©TAITO CORP.1994


色合わせ系パズルゲームの中でも、そのルールや操作法は簡単な部類に入る。

８年前に大ヒットしたバブルボブルの可愛らしいキャラクターが再登場している。

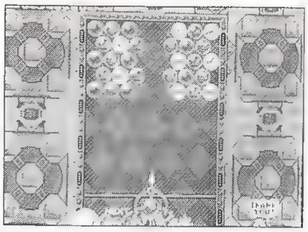
ゲーム内容は、同じ色のボールを４個つなげて落下させるだけ。ただし、打ち出したボールを溜めてしまうと狙える範囲が狭くなるし、一定回数を打ち出すと手前にどんどんボール群が落ちてくる。あらかじめ、的確に予定した色を狙いつつ効率良く落としていく戦略がおもしろい。

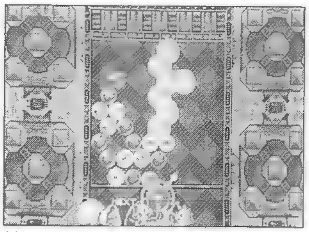
さらに、このゲームがヒットした理由に、自分で好きな場所にボールを打ち出せるというところにある。と言うのは、このころに一番流行っていたパズルゲームはいわゆる落ちものパズルであり、「ぷよぷよ」が世間に浸透し多大な人気を誇っていた。

そこで、パズルボブルの登場である。他の落ちものパズルよりアクション性が低くなっており、それほど忙しい動きをする必要があまりない。そのかわりと言っては難だが、じっくりと考えられる点も人気の秘密であった。

また、落ちものパズルでは連鎖の回数を競い合うのが基本であり、これをしなければならない雰囲気まであった。そのため初心者には多少ツライ部分もあっただろう。一応パズルボブルにも、玄人が好むプレイにまとめて落とすやり方があったが、１Ｐで遊ぶ分にはＣＰＵと対戦形式ではないので、気にせずに先の面に進むことができた。

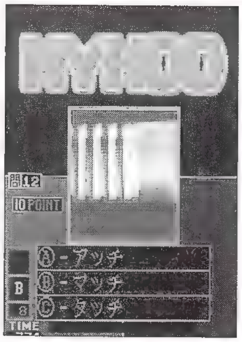
玄人はマニアックに、初心者は気軽に遊べるのが最大の魅力であった、パズルボブル。以降、続編はさまざまなアイディアが満載され、安定した人気を誇っている。（がっちん）


そのキャラのかわいさもヒットの一因。多くの子供、女性客がプレイした。


付け根部分が取れれば、一気に画面上のボールを消せるが…。

ハイホー

1987年/日本物産
操作：３ボタン
©Nihon Bussan


様々なクイズが出題される。みんなで競い合いながら答えていくのだ。

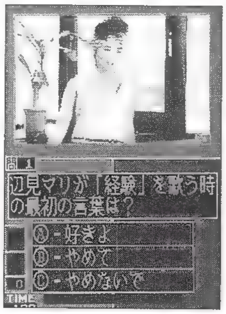
このゲームが登場するまでのクイズゲームの形というと、「１人」でプレイをし、用意されている答えの中から正しいものを選ぶというもので、この形は、ビデオゲームに限らず、どのジャンルにおいても完成されたものであったが、その「１人」でという部分を複数の「みんな」でという形にしたビデオゲームがこのゲームなのである。

ゲームの形は、問題が出題され、３つある答えの中から正しいものを選ぶというものである。この形をこのゲームでは最大４人まで同時に楽しめるという点がポイント。ただ正解をしてどれだけの正解率を出すかだけでなく、そこに参加をしたプレイヤーの中で、誰が一番正解したのかを競わせるという「対戦」の要素を組み込んだのだ。

これによりじっくり考えて正しい答えを選び出すという時代から、正しい答えを誰よりも早く選ぶという「早押し」というプレイスタイルを確立したのだった。これにより、このゲームを囲むスペースでは熱気が高まり、非常に盛り上がる様子をよく目にした。

またビデオゲームならではの演出として、映像による出題も行われた。例えば「絵の建物は何？」など。また変わったところでは、コンティニューを誘う演出として女性が服を脱いでいくというような映像、いわゆる脱衣ものも取り入れられた（この演出は、その頃に流行していた麻雀ゲームの演出を流用した）。

それまではすぐ暗記できる数だったものが一気に何回もプレイをしないと覚えられないほどに問題が増えていた。（ずるずる）

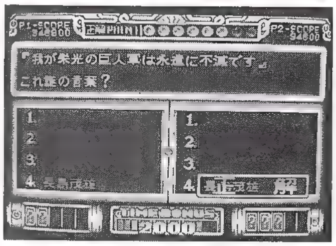


多人数で遊べるクイズゲームなので、非常に盛り上がる。


もちろん、コンティニュー画面でも大盛り上がりなのだ。

カプコンワールド

1989年/カプコン
操作：４ボタン
©CAPCOM.1988

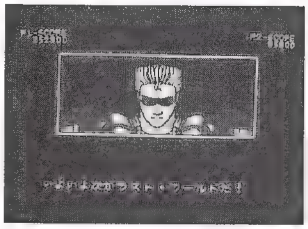

クイズそのものはシンプル。何度もプレイして問題と答えを覚えてしまえ！（無理？）

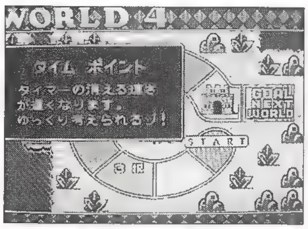
今でこそ１９９６年に発売した「QUIZ七色DREAMS虹色町の軌跡」が久々のクイズ作品となっているが、ここで紹介している「カプコンワールド」こそ、カプコンクイズの原点であり、それまで下火であったクイズゲームを一気に華やかにした、パイオニア的存在でもあるのである。

このゲームの大きな特徴は、クイズとクイズの合間に「スゴロクをする」ということだ。出た目だけ進むという説明いらずのルール。さらには止まったマスにいる敵が問題を出題し、その問題に回答する。この進んでいる感こそがより面白くさせる。

また、「４ボタン」というのも「カプコンワールド」大きな特徴だ。そう「レバーがない」のである。まさに「正解を押す」という感覚は非常に新鮮かつわかりやすいものだった。このわかりやすさが人気を集めた理由だろう。

さらに敵として登場するキャラクターたちも、カプコンマニアなら馴染みのキャラばかりというのがまた凄い。１面ボスはレッドアリーマー（「魔界村」）、２面がドクターワイリー（「ロックマン」）、３面がモビちゃん（「サイドアームス」の自機）、４面がいで洋介（『井出洋介の実戦麻雀』）などなど。６面ボスはＭｒ．Ｔ…って、こいつだけは分かる人だけ分かってくれって感じ。（MW岩井）


おなじみロストワールドの主人公。カプコンキャラ総出演！



すごろく風にゲームを進めていく、というシステムは新しかった。

パズルゲームというのは何だろうか。人によって、さまざまに思うところが違うだろう。何となく、「頭を使うゲーム」といった印象があるだろうが、深く考えていくと、私達の捉え方はあいまいなものに感じられている。

実際に、アーケードゲームでは、パズルゲームなのか、アクションゲームなのか、判然としないタイプが多い。アーケードゲームでは、その性質上1コインで長く遊ばれては困る。しかし、パズルゲームは思考性が高いので、じっくり考えさせられるのが魅力である。だが、ゲーム性の中で、考えさせられるパズル性というものは魅力的な要素だ。それゆえ、アーケードゲームのパズルや、パズル要素というものは独特の、特異な進化を遂げてきた。ここでは、アーケードゲームにおけるパズルゲームとは何なのか、また、パズル性とは何なのかを探っていこうと思う。

パズルについて

パズルゲームって言うても、アクション的なものは多い。君にとって、パズルってなんだ？

石井ぜんじ

パズルの条件を探る

パズルゲームの条件は何なのか？いろいろな人に、思いつく要素を挙げてもらうと、こんなものが挙がってきた。

1：思考性の高いもの。考えさせるもの
2：アドリブで抜けられないもの
3：解答が1つしか（1つと言わないまでも少ない）なく、洗練された解法でなくてはやり直しとなるもの

一方、アクションゲーム（広い意味で）の条件は…

1：反射神経を要し、操作のテクニックが要求されるもの
2：アドリブ、つまりリアルタイムの判断力や感覚を必要とするもの
3：なし崩しに、ある程度先に進めるもの

こんなところが、パズルとアクションの関係を示していると思われる。

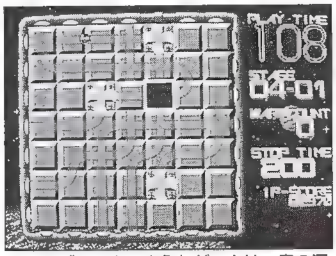
パズルゲームと言うと、漠然と頭を使うと思いがちだが、ポイントは、「解く」というイメージにあるようだ。考えて解いた、という解法を見つけた感覚が、パズルゲームの根本にあるのではないか。

そこを原点として、アーケードゲームでは何がパズルと言えるか考えていってみよう。

本格派パズルはマイナー!?

ややマイナーだが、パズル的な要素が強く、もともとパソコンのパズルゲームだったものに「レール連結型ゲーム」がある。これは、進む通路をつないでいくもので、古くはコナミのガッタンゴットン（82）があり、リメイクされてキューブリック（89）、ビデオシステムのパイプドリーム（90）がある。

しかし、アーケードゲームなので、考えさせられるゲームだが、操作はとても忙しい。結局その場の判断力が必要となる。ハイスコアを狙わない、というプレイ方法なら、キューブリックが一番と考える余裕がありそう。


キューブリックのようなゲームは、奥の深さを誇る本格派パズルゲーム。

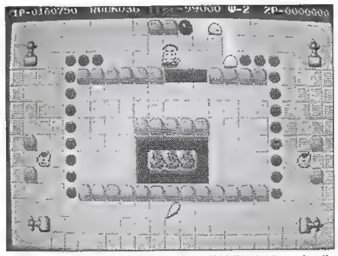
考える時間が長く、メジャーなゲームといえば、アイレムのロードランナーシリーズがある。1作目はパズル難度が低かったが、2作目以降は解けるまで4～5人で画面をにらんで考える、というシーンがゲーセンに続出した。だが、それなりに操作がシビアで、人が主人公なだけに、パズルゲームとしてピンと来ない人もいるようだ。

それ以外に、明らかにパズルと言えそうなのが、バベルの塔（86・ナムコ）、パズニック（89・タイトー）である。バベルの塔は、曲がったレンガの様なものを動かし、上の出口へ登るというもの。パズニックは、2つの同じ色、形のブロックを並べて消すという、どちらもシンプルな形のゲームだ。

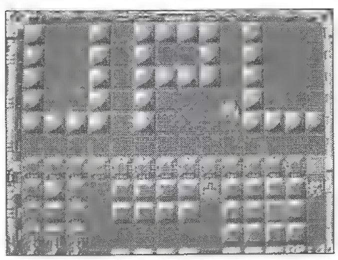
シンプルだが奥が深いという、理想のゲーム性に肉迫しているところが高く評価されるべきである。この2つは、アクションより考える時間が長い。

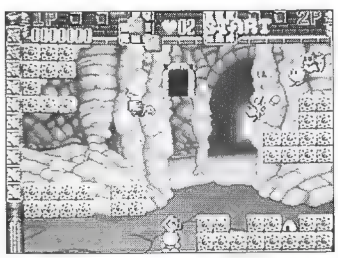
それに加え、カルトだが深いゲーム性も持つアグレス（91・パルコ）や、倉庫番DX（90・ナムコ）もある。

さて、ここまではいいとしても、次のあたりから分類が人によって分かれてくる。パズル要素が強く、固定画面に近い名作ものをどう評価するかである。アイレムの迷宮島（88）はパズル要素が強いが、アクション性が求められる面も多い。天才の発想を持つソロモンの鍵も同様である。後半には、ちょっと考えただけでは本当にクリア方法が難解な面がある。特定の面に限って言えば、ロードランナーもびっくりの難解さだ。


迷宮島は、ルールがやや複雑だが、完成度の高さは名作と呼びたい。

異色の作品、レイダース5（85・UPL）も同じグループに入る。敵を撃ってボールにしないと方向転換できない一風変わったゲームで、考えないとクリアできない面もある。そういう面に関しては、解法は1つに限られてくるのである。


異色のアイデアが光るレイダース5。こういうゲームは今はまずみられない。残念。


これも変わったタイプのぐっすんおよよ。アイデアは凄いが、ち密さにやや難あり!?

落下型はみんなパズルか？

マイナーだが思考性の高いもの、それが今まで紹介してきたパズルゲームである。むしろこちらも本格派パズルゲームと呼びたいところだが、現在のパズル的ゲームで非常に多いのが、落下型ゲームだ。

落下型と言えば、やはり元祖はテトリス（88）で、これ以前に近いゲームはまずない。落下型ゲームは、全パズルゲームの半数以上を占めるのではないかと思われるほど数が多い。

だが、落下型ゲームは、どんどん落ちてくるので、その場の判断力で組んでいく要素が強い。また、単純に1回のミスで終わることは少なく、このあたりがパズルゲームなのか？と思わせる要因となっているのは確かだ。

私は、個人的にテトリスをパズルゲームに入れてもいいと思っているのだが、落下型にもいろいろなタイプがある。テトリス、コズモ・ギャング・ザ・パズルあたりはいい。よりパズル要素が強い、フラッシュポイント（89・セガ）や、ジョイジョイキッド（90・SNK）もいいとしよう。

だが、中には、本当に忙しいアクションが必要なマジカルドロップ、クォースなども一種の落下型とも言える。実際には、考えるよりも反射神経が上回っている気がして、パズルの分類に入れにくいところだ。

また、上海タイプは、伏せてある牌がわからないため、理論的には100%の解法はないのでは？こういう解きようのない可能性がわずかでもあると、やっぱりひっかかってしまう。であれば、ジャンルに捉われないパズル性が考えられないだろうか。

パズル要素はこんなにある

思考性、パズル性の高い部分が一部分でもあればパズルゲームと考えるなら、極論としてパズル性の高い要素はたくさんある。一部の面だけパズル要素があるのは、フェアリーランドストーリーやバブルボブルもそうである。

また、アクション・シューティングゲームの稼ぎパターンもパズル的だ。パックマニアやロンパーズのまとめて倒す要素や、レイフォース、レイストームの稼ぎはまさにパターン。シューティングの復活パターン（グラディウス、イメージファイトなど）もまさに解法は洗練されていて、失敗したらやり直し（戻される）である。

アーケードゲームのパズルゲームとは純粋な意味では少ないが、要素としては、いたるところにパズル性が秘められていると言えるだろう。

秀作ゲーム紹介

考え抜かれたゲームシステム、緻密なグラフィックなど制作の丁寧さと気迫がわかる秀作的ゲームを解析する

よく練られたアイデアと緻密なグラフィックなど、より考えられて作り上げられた23タイトルをチョイス！
どれも名作ゲームに引けをとらないゲームばかりだ。
これらがアーケードビデオゲーム史に名を残す秀作ゲームだ。

「上へ撃つ」からの発想の逆転
ディープスキャン

1980年／セガ·エンタープライゼス
操作：２方向レバー＋２ボタン

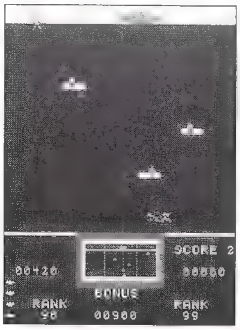
「スペースインベーター」において、自機が下にあって上へ向けてショットを撃つという形からスタートしたシューティングゲームだが、画面下部で左右にしか動けないものから画面上部で動けるものが登場。よりアグレッシブにシューティングゲームが楽しめるようになったところに登場したのがこのゲームだった。

自機を潜水艦を攻撃する船という形にし、海上から海中に向けて爆雷を落下させて海中にいる潜水艦を全滅させるのが遊び方になるわけだが、「攻撃する」という形を新しく下へ向けている点が注目されるところ。

海中には左右から出現する潜水艦がいるわけだが、これに向けて海上にいる自分の船を２方向レバーと左・右に分けられた爆雷投下ボタンを駆使して攻撃を展開した。

このゲームを熱中させたポイントは、爆雷が落下していくスピードと左右から出現する潜水艦の動きを読み、タイミングを合わせて投下することだった。

それを一層面白くしたのが爆雷の数に制限があったこと。ストックされている間は連発できるが、補充されるのに少々時間がかかり、ミスすると大変なことに…。とくに海面スレスレにくる潜水艦の対応にはかなり緊張感が高まった（弾避けもあるし！）。（ずる）



下に向けて撃つ、というゲームは今でもあまり見かけない。



弾のスピードが遅いぶん、敵潜水艦に確実に当てるのがなかなか難しい。

自機の動きの自由度を８方向レバーで実現！
ボスコニアン

1981年／ナムコ
操作：8方向レバー+1ボタン

自機が中央に位置し、レバーを動かすことにより自機の向きが上下左右に自在（8方向だけではあるが）に変えられ、マップ内を移動することができたシューティングゲーム。

ショット関係は1ボタンのみで､これにより出現する敵機と､ステージクリアの条件となる基地の全滅を行った。

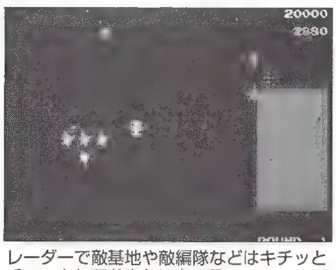
画面は横で、実際にプレイヤーがプレイに必要なフィールドが正方形に近く、そのフィールドを表示するスペースの右に、次ステージに進むために全滅させなければならない基地の位置を表示したマップがあった。プレイヤーはこのマップを駆使し、移動し、基地を破壊していった。

怖かったのが、そのマップに気を取られていると、マップに表示されない敵機が目前に出現すること！これによりビックリして死ぬことも多かった。

この自機中心、右にマップ付きというシステムは、前年にナムコが発売した「ラリーX」のシステムを応用したものといえる。「ラリーX」では四方向であったものが8方向に進化。ジャンルは違うが、確実に進化していることを実感できるところだ。「ラリーX」と大きく違う点は、マップの外に出られるということ。出るとその反対側から出てくるだけだけど。（ずるずる）



「BLAST OFF！」といった合成音声も当時としては新しい技術だった。



レーダーで敵基地や敵編隊などはキチッとチェックしておきたいところ。

ワーゲン
ジャンプバグ

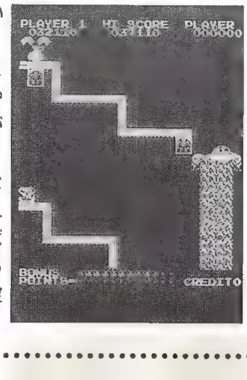
1981年／セガ/コアランド/アルファ電子
操作：４方向レバー＋1ボタン

自機である赤いワーゲンを操作し、世界一周（!?）を目指す、横スクロールアクションゲーム。レバーで左右移動とジャンプが可能で、特にジャンプ中のレスポンスよく、かつ微妙な操作が楽しく、下降時の重力のかかり具合で生まれる浮遊感が秀逸。

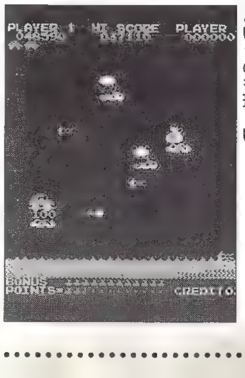
ショットボタンで単発の貫通ミサイルが撃てるのだが、敵のアルゴリズムが変化に富んでいて、ヒットできるかどうかの緊張感も心地よかった。ステージ構成もテンポよく、市街地→砂漠→火山→ピラミッド→火山→海→発射台→宇宙（？）→滑走路と目まぐるしく進行していく。

ところどころにドル袋やダイヤなどが落ちていて、それを拾うごとに表示されている分のボーナスが入るのだが、上空に浮かんでいる雲に乗ってもボーナスが入る。この雲は乗っている分だけボーナスが入るが、ボーナスポイントの高い雲は、画面の一番上に配置されているので、敵の妨害もあり、乗るのが難しくスコアを稼ぐポイントになった。

ゲーム全体のキャラクターデザインが、コミカルというかキャッチーというか、なんともおかしく、飽きがこなくとても造詣深いデザインだった。（スー）



とにかくタイミングよくポンポンとジャンプしていくゲームだ。



ジャンプしているだけでも楽しいゲームというのも珍しい。

撃って避ける！これぞシューティング！

プーヤン

1982年／コナミ
操作：２方向レバー＋1ボタン
©KONAMI

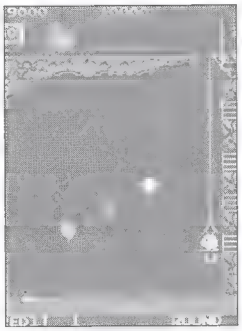
プーヤンは、初期のコナミのコミカルゲームの作品群の中でも、秀作のひとつである。プレイしている感覚は単純なのだが、純粋に面白く、楽しいひとときをすごさせてくれるのが貴重だ。

プレイヤーはブタ、敵は狼という、童話のような世界観である。
プレイヤーは画面の右端で、ゴンドラにに乗って上下する。そこから、風船に乗って上がったり降りてきたりする狼の、風船部分を撃って下に落とすというゲームである。

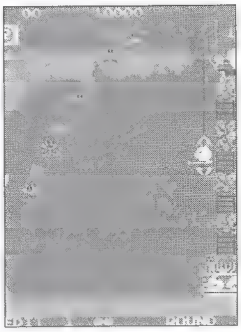
狼は、上に昇ってくる面と、下に降りてくる面がある。逃がすと、上に昇る面は狼が上から大きな岩を落としてくる。岩を落とされたら即アウト。一方、下に降りてくる面は、ゴンドラの近くまできて、かみつこうとする。その狼を防ぐべく、風船を割っていくのが非常に熱い。

ひたすら撃ち、よけるだけというシンプルさは、同じ固定画面の「スペースインベーダー」（タイトー）に近い。というより、インベーダーの横視点リメイクと言ってもいいくらいである。違いはコミカルな世界観だが、そのシンプルな面白さは、シューティングの原点といえるものがあると思う。

（ぜんじ）



プレイヤーはブタ、敵はオオカミ。初期のコナミらしいキャラクターだ。



オオカミの撃つ弾は放物線を描いて飛んでくる。弾を撃っても得点となる。

上下２分割された画面でラーイ！

スーパーロコモーティブ

1982年／セガ・エンタープライゼス
操作：４方向レバー＋1ボタン
©SEGA

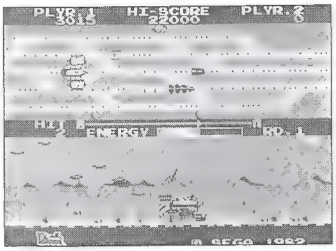
自機は機関車。目的は次の停車駅を目指してひた走る、という単純なものなのだが、そこはゲーム。機関車を妨害するフューチャーが存在する。

画面は上下に分割された２画面構成。ちょっと考えただけだと「どっちの自機を操作すればいいの？」という気持ちにさせられるだろうが、正解は両方を同時に操作しなければならないというもの。

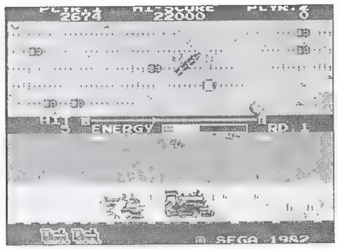
つまり下の画面は自機を真横から見たサイドビュー画面であり、上の画面は自機を真上から見たトップビュー画面なのだ。そう、実は２Ｄ画面のように見えたこのゲーム、３Ｄの感覚が要求されるのだ。

特筆すべきはそのＢＧＭ。当時のヒット曲であった、イエロー・マジック・オーケストラの『RYDEEN』をモチーフとした曲を採用している点。それまでゲームにはＢＧＭというものが存在していても短い数秒の曲がループしているだけとか、またはラウンドスタート時に一瞬だけ演奏されるもののゲーム中はＳＥだけというゲームが主流だったなか、ゲーム中常にＢＧＭが演奏され、しかもワンループが長い曲をＢＧＭに採用したというだけでも革新的だった。

（MW岩井）



画面の上方部分は、真上からみた図。



機関車を操作するというタイプも珍しい。

世界観が魅力のマニアックシューティング

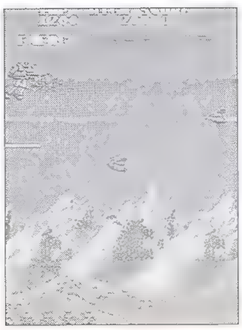
バスター

1984年／セサミジャパン
操作：８方向レバー＋２ボタン

バスターは、ガンダムのようなロボット型の自機を操るシューティングゲームである。異色なのが、縦画面でありながら横スクロールシューティングであることと、エネルギー制のシールドを装備していることである。

自機はビーム砲で攻撃して、シールドで自分を守る。しかし、シールドは使っているだけでエネルギーを消費してしまうので、必要なときのみ張らないとイケナイ。エネルギーが０になると、飛行機形態に変形してしまうことになる。そこで、いかにシールドをうまく使いつつ、敵の弾をかわしていくかが奥の深いゲーム性を生んでいた。ただ、シールドをしていても、頭部と足を撃ち抜かれるとやられてしまうので、非常に難しいゲームであった。難しすぎたのが、メジャーになれなかった理由だと思う。

それはさておき、バスターの最大の魅力は、当時にはなかったリアルで大きなメカ・生物が作り出す独特の世界観である。東映からスターウォーズまで、キングギドラ、ゴジラ、スノーウォーカーやらピグモンに似た、印象的な怪獣がどんどん出てくるのだ。砂に埋もれた自由の女神、２回目に行かないと見られない大文字焼きなど、背景の演出も凝っていた。（ぜんじ）



ロボットものに弱い人にはたまらないゲーム。



舞台が地球であることがわかるのはゲーム後半になってから、だ。

考え尽くされた、絶妙な迷路へ挑む

ピットフォールII

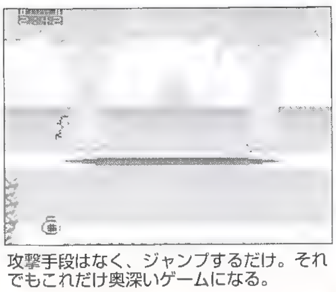
1985年／セガ・エンタープライゼス
操作：8方向レバー+1ボタン
©SEGA

ピットフォールIIは、自分では攻撃できず、ジャンプだけでかわして進んでいくタイプのアクションゲームである。しかし、緻密に練られた絶妙のMAP構成、隠されたフィーチャー、ボーナス、深い得点システムとくせはあるが最高峰のアクションであることは確かだ。

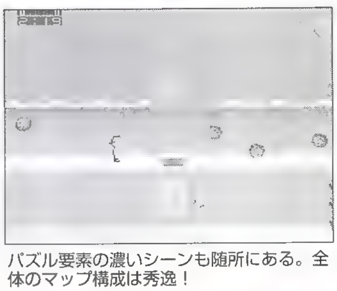
特異なのがそのステージ構成である。各ステージは広大な迷路状になっている。だが、それぞれのシーンは固定画面になっていて、１画面ずつスクロールする。固定画面をつなげたような構成となっているのだ。

プレイヤーは１シーンごとに、動く丸太、ロープをつたったり、サソリ&カラスを避けたりして進んでいく。１シーンごとに、アクション・パズル性の高い難題がプレイヤーに示されるのである。特に出色なのが、単純な動きのカエル・カラスなどの敵で、単純なのにアクション的に実に見事に配置されていてプレイヤーを苦しめる。

各ステージのカギを取って財宝を集め、出口へ行けばクリア。その道のりは迷路状になっており、トロッコの迷路はアーケード史上屈指の迷路。すべてのシーンがムダなく作られているのは驚き。ムダな稼ぎがなく、ハイスコアも実に奥が深い。（ぜんじ）



攻撃手段はなく、ジャンプするだけ。それでもこれだけ奥深いゲームになる。



パズル要素の濃いシーンも随所にある。全体のマップ構成は秀逸！

走り続ける意味を探して？

メトロクロス

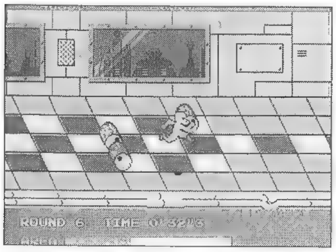
1985年／ナムコ
操作：8方向レバー＋1ボタン©1985 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

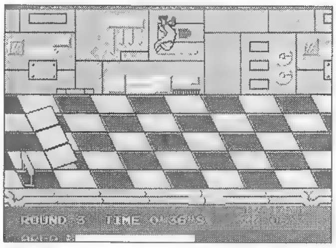
ナムコから発売されたアクションゲーム。数多くのアイディアがぎっしりと詰め込まれており、プレイヤーを飽きさせないほど多種多様に富んでいた。与えられたタイム内にゴールにたどり着くのが目的で、途中アルミカンを踏みつつタイムをストップさせるのがコツ。ほかにスケボーに乗ったり、ライン合わせで障害物の間を抜けたりとそのアイディアと話題は尽きることはなかった。

まあ、何はともあれメトロクロスと言えばジャンプ台とクラッカージャンプの爽快感に尽きる。とくに、クラッカージャンプの心地よい音とスピード感は、当時にはない斬新な衝撃を与えてくれた。

だが、一言でクラッカーの連続ジャンプと言ってもそう簡単にできるものでもなくタイミングも慣れるまでは大変。さらに、正確な場所をしっかりと覚えなくてはならないので、いろいろな雑誌を参考にしたり、自分たちで紙に書いたりして学校の試験以上に気合いを入れて暗記した。

全32面まであり、後半は1ミスが命取りになるほどシビア。スケボーの乗り換えやゴールゲート越えなど隠しボーナスも多く、すべてが刺激的なゲームであった。（がっちん）


スクロールは前年のバックランドからの継承。


障害物を避けつつゴールを目指す。レースゲーム的要素も濃い、

タイトーの固定画面ものアクションの原点

フェアリーランドストーリー

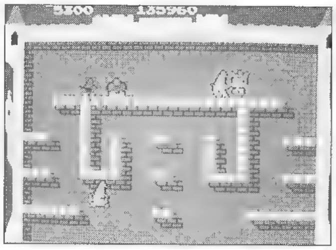
1985年／タイトー
操作：2方向レバー＋2ボタン ©TAITO CORPORATION 1985 ALLRIGHTS RESERVED

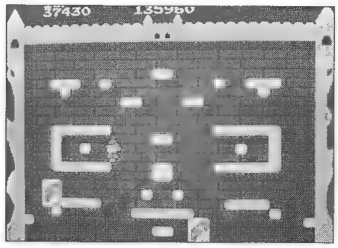
固定画面で展開されるキャラクターアクションゲームとして登場したこのゲームだが、全部で101面も存在するという、面クリアを目的としたゲームで、パターンができあがってくると、なんともパズルアクション的な要素も持ったゲームだったといえる。

キャラクターは、画面内を左右にそして上下に移動できるが、その操作は左右へ移動する2方向レバーと、ジャンプボタンにより行われた。ボタンはもう1つあり、これは敵をケーキに変えてしまうという魔法ボタンで、これにより敵の動きを封じて全滅をさせて次々とステージをクリアしていった。

その敵の消し方には、まとめ消しなる技も存在し、高得点を得ることもできた。そこでいかに敵をまとめるか、そして稼ぐかがこのゲームの面白さとなっていた。

注目する点として、この手のシリーズがタイトー内で着実に進行していたこと。まったくゲーム性がいっしょというわけではないが、1983年に出た「ちゃっくんぽっぷ」があり、これがあり、そして1986年に出る「バブルボブル」へと続いているのである。これは同じ開発者による開発によるものと思える。これにより固定ファンを作ったのもまた事実である。（ずるずる）


敵をケーキに変えるというシステムはちょっと可愛すぎ！


この後、タイトーのコミカルアクション路線が充実してくるのだ。

ゲームに積極的に参加できたLDゲーム

ロードブラスター

1985年／データイースト
操作：ハンドル+ブレーキ型イベントスイッチ
©1985 DETA EAST CORPRATION

1980年の前半は、レーザーディスクを使ったゲームの大盛期。その後期に発売されたのがこのゲーム。
レーザーディスクゲームのよい点は、当時の基板では表現できない速さや色数、そして絵のクオリティをクリアできる点にあった。その反面、プレイヤーはストーリーに沿ってイエス、ノー的な反応しかできない点が楽しめる幅を狭くしていた。

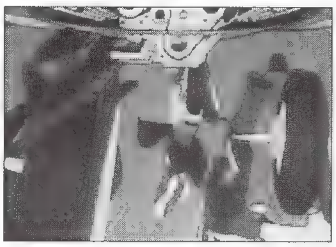
そんな中で出てきたこのゲームのウリは、やはりスピード感だろう。

3D視点を採用したドライブゲーム形式で、プレイヤーは、ハンドルとアクセル、ブレーキでプレーをした。

そこでのプレイヤーの仕事は、画面を流れる絵を見つつ、次に起こる状況に反応し、左へ右へ、そしてアクシデントをジャンプなどでクリアしていく。この手のゲームのポイントは、次に何があるかを丸暗記すること。それができればいつでも真のエンディングを見られた。

このゲームの遊び方としては次のような形もあった。それは、プレイ中にドカンと筐体に振動を与え、レーザーディスクが「とぶ」という状況にすること。そうすると、映像と次にやるべき指示がズレて、あらぬところで曲がったり（笑）もできた！（ずるずる）


ゲーム中は前編アニメーション。展開を覚えてしまえば必ずクリアできる。


アニメーションそのものもかなり出来がよく、有名なアニメーターも参加していた。

悪の軍団「マッドギア」ここに参上！

ラッシュ&クラッシュ

1986年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン
©CAPCOM

カプコンから発売されたドライブアクションゲーム。

「マッドギア」にさらわれた家族と村人を助けるために、愛車に乗って旅立つといった感じのストーリー展開。

自機の車からは弾が出て敵の車を攻撃ができ、さらにパワーアップアイテムを取ることによって、スピードアップや連射のパワーアップが可能となる。

一定の距離を進むとステージクリアとなり、仲間がダメージの回復をしてくれるといったものだ。

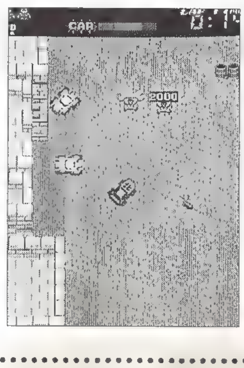
このゲームの特徴は、自機が破壊されると火を吹いて止まってしまうわけだが、脱出ボタンを押すことによって車を降りることができ、車を乗り換えることができるのだ。

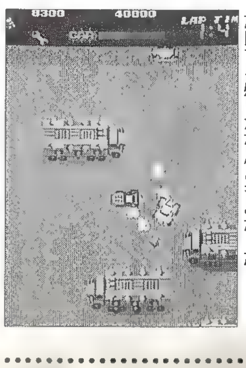
車を降りたときの自分が豆粒ほどの大きさで、チョコマカと動き回る様子が印象的なゲームだ。

ゲームの難易度は非常に難しく、1コインクリアした人は数少ない。

自機の操作に慣性がきいているため、とっさの方向転換などができず、先読みの部分も要求されたのだ。このように操作しずらいのも、難易度の高さを物語る。

キビシイゲームだが、今でもプレイしたいという一部のマニアがいるほど人気があったゲームだ。（SHO）


車に載って、ステージ内を走り回って敵車などをやっつけていく。


ドリフトするような感じでズシャーっと旋回する感じがなんともよかった。

楯ボタンが新しい硬派なゲーム
闘いの挽歌

1986年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン
©CAPCOM

86年にカプコンから発売された横スクロールアクションゲーム。

初めてこのゲームを見たときには、「なんて、男のロマンを感じるゲームなんだ！」と思い早速プレイしてみたが、あまりにも難しいので面をくらったものだ。

ステージは全6面で、横にスクロールする面と、縦にスクロールする面の2つがあり、それぞれの最後にボスとの一騎討ちがまっているといった感じで2週でクリアとなる。

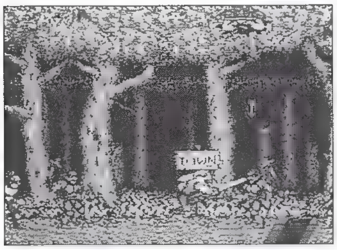
操作系は、レバーでジャンプを行い、2つのボタンは剣を振るものと、盾を構えるものがあった。当時、ボタンでガードというアイデアは初めての試みだった。

どのボスも非常に強く、倒し方をしらないと、瞬殺されてもぜんぜん不思議ではないほどだ。

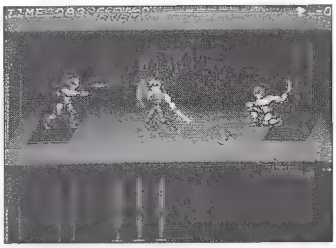
とくに2週目のラスボスである剣王は、剣の振る速さが見えないほど速く、倒すのは容易ではない。

全国で2週クリアした人は何人いるのだろうかと思うほどだ。

それほど派手ではなく、かつゲームの難易度が半端じゃなく高いので、やらなかった人が多いが、ハマった人はこれほどハマったゲームはないといっていいほど熱いゲームだ。（SHO）



このゲームのあちこちから「男」な感じのアクションゲームです。



地下迷宮でまさに迷子な感じ。出口はどこだっけ？

ワイヤーアクションといえばコレ！
トップシークレット

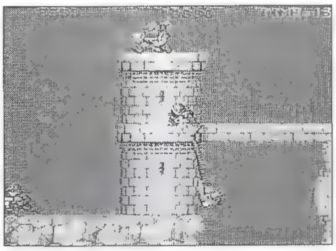
1987年／カプコン
操作：8方向レバー＋2ボタン
©CAPCOM

このゲームの面白さは、なんといっても「ワイヤー」を駆使して移動するプレイ感覚にある。横視点で、立体的な地形をどんどん上に向かって登っていくゲームなのだが、主人公は普通にジャンプすることはできない。上に登るためには、ワイヤーを地形に引っかけ、それを手繰って登るしかないのである。ワイヤーを撃ち込む所を決めて、ワイヤーを撃ち込み、それを手繰って登る、という一連の動作は慣れるまでは難しく、もどかしい。しかし、これがスムースに素早くできるようになると、意外に多彩な動きができるようになり、キャラクターを自由自在に移動させることそのものが面白くなってくるのである。

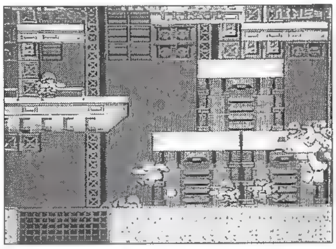
逆に、それくらい操作に習熟しなければ、このゲームを本当に楽しく遊ぶことはできないとも言える。要するに、マニアックで難度の高いゲームだったのである。もちろん、難度も高いがゲーム性も優れた作品である。

1周は5面で構成されており、全2周でオールクリアとなる。

同社ヴァンパイアシリーズに登場するキャラクター、レイレイの旋風舞のアイディアが、このゲームのワイヤーから来ていると思うのは筆者の深読みであろうか？（RED）



とにかくワイヤーアクション！これに尽きる！



一連のワイヤー操作はちょいと難しいが、慣れるとこの上なく面白い。

今でも通用する美しいグラフィック
ラビオレプス

1987年／ビデオシステム
操作：8方向レバー＋2ボタン
©VIDEO-SYSTEM

ビデオシステムから発売された、コミカルタッチの横スクロールシューティングゲーム。

当時、麻雀ゲームのビデオシステムというイメージをもつゲーム会社だったが、横シューティングである、ラビオレプスを発表。

グラフィック、サウンドともに文句なしの作品で、当時のAMショーでも一気に注目の的となったのだ。

ゲームの内容は、連れ去られたウサギ王国の国王と、お姫様と、その妹を助けにいくのが目的だ。

ゲーム開始時にはノーマルコースかエキスパートコースかの選択があり、どちらかを選んでスタートとなる。

自機はかわいいウサギで、ライフゲージ＋残機システムを採用。攻撃方法はショットとミサイルの他にパンチ攻撃もあった。これは敵の目の前で攻撃することによって破壊力のあるパンチで攻撃するという斬新なものだった。

また、ミサイルの補給やミサイルパワーアップ、体力回復アイテム、無敵アイテムなど、さまざまなアイテムが用意されていた。

斬新なアイデアが詰め込まれたこのゲームは、横シューティングに新たな可能性を見せたといっても過言ではないだろう。（SHO）



見た目はかわいらしいのだが、ゲームそのものはかなり本格派。



いろんなアイテムがあり、ステージ構成もバラエティに富んでいる。

行け中村等！新田四丁目の平和を守るのだ！
超絶倫人ベラボーマン

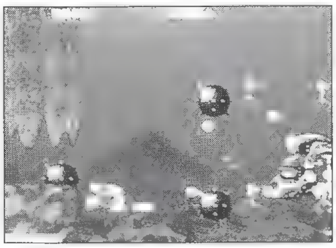
1988年／ナムコ
操作：8方向レバー＋2ボタン（ベラボースイッチ）

しがないサラリーマンが「銀の力（早い話が100円玉）」を得ることで超人ベラボーマンに変身、手足や首を伸ばして爆田博士の野望を打ち砕くという、良く考えなくてもかなりヘンな世界観を持つ横スクロール型アクションゲーム。実はかの名作「源平討魔伝」のスタッフが作っているというのが興味深い。

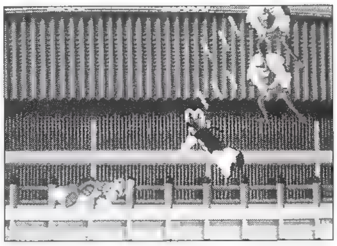
ゲームシステムそのものは意外と（？）正統派だが、その操作系がやや特殊。「タッチレスポンススイッチ（通称ベラボースイッチ）」という特別製のボタン2つを使っており、押す強さによって攻撃のリーチやジャンプ高度が調節できるというシロモノだった。

一風変わっているのはコンパネだけではなく、登場するキャラクターも個性的かつ魅力的。特に「わや姫」は、ナムコゲームとしてはワンダーモモ以来の「投稿者受け」した女性キャラだった（少なくとも当時は）。

いやが応にもヤル気を盛り上げる、ノリノリのBGM群にも注目。もう聴ける機会はほとんどないかも知れないが、ヴォーカルアレンジバージョンはぜひ一度聴いてみてほしいところだ。（はまー）



平和のためなら、たとえ火の中水の中。ん？どっかで見たような鉄球が･･･。



ブラックベラボー＆ベンジャミン大久保彦彦佐衛門（通称）。後半はキツい！

ダディ・マルクはほくそ笑む

ニンジャウォーリアーズ

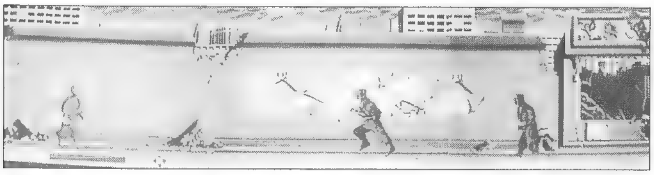
1988年／タイトー
操作：８方向レバー＋２ボタン

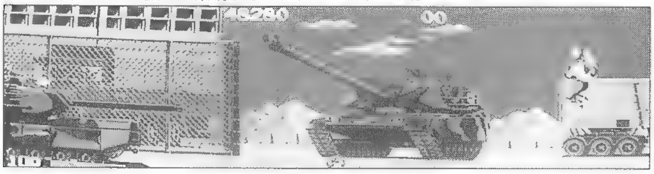
ダライアスに続くタイトーの３画面ゲーム第２弾。殺人マシーンとして作られたサイボーグ忍者「ＫＵＮＯＩＣＨＩ」と「ＮＩＮＪＡ」は、時の独裁者「バングラー」暗殺へと向かう。

当時は珍しいレバージャンプゲーで、苦無と手裏剣の２ボタン。苦無ボタンを押しっぱなしで防御形態を取る。

ゲーム内容自体は特に目新しくはなく、比較的スタンダードなアクションだ。しかしこのゲームはそれを補って余りあるほど演出面が突出している。背景の美麗グラフィック（特に１面）、１画面では狭すぎる大きなキャラクター（特に戦車）、そしてそれを盛り上げる切なくもノリノリのＢＧＭにリアルなＳＥ、あきれるほどに呆気なく儚いエンディング…これらを総合して初めて、ニンウォリは優れた映像作品へと昇華する。

初めてクリアした日、僕はなぜか胸に痛みを感じた。（Ｃ・ＬＡＮ）


演出、音楽がスパ抜けて素晴らしいアクションゲーム。


そのエンディングは非情なまでの現実が待っていたのだった…。

拡大縮小技術爆発！

メタルホーク

1988年／ナムコ
操作：操縦桿タイプコントローラー＋２ボタン（トリガー含む）

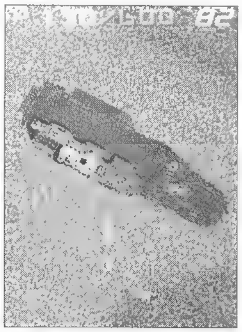
アサルトに続き、「システムII基板」の性能を存分に引き出した、大型筐体シューティングゲーム。戦闘ヘリを操り、敵の勢力圏内へ侵入し、敵の本拠地を目指す。

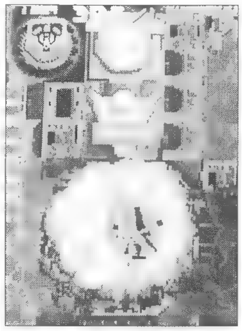
大型筐体だけに操作系が特殊で、まず操縦桿で前後左右に移動。スロットルで、ヘリの高度を調節する。スロットルを引けば高度が上がり、押せば高度が下がる。この高度間の移動時にシステム　の拡大・縮小機能が発揮され、実になめらかに上昇、下降する。また旋回時にも、回転機能が上手く処理されてとてもスムーズだ。

攻撃にはトリガーでショット、ボタンで対地ミサイルが発射され、制限時間内に、「Ｖポイント」と呼称される一定スコアに達するまで攻撃を続ける。Ｖポイントにスコアが達したらステージクリアとなり、ルート選択をし、次のステージに進む。

ステージも市街地、鉱山、海上油田、前線基地、空母と変化に富み、すべてのステージが美麗で、破壊に成功したら、次のステージで敵の戦力に影響が出るステージもある。

また巨大飛行空母などの仮想兵器も登場し、悠々と飛んでいく様はかなりカッコよかった。
このようなタイプのゲームはこれ以降少なくなってしまい、とても残念だ。（スー）


お、海に空母がいるぞ。近づいてみよう。


こんなに近づいてみました！　この拡縮がまた気持ちいい。

爆弾を設置して施設を破壊せよ！

クラックダウン

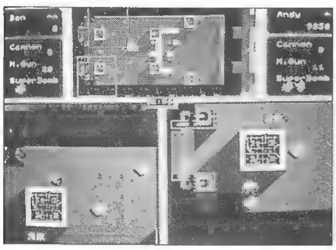
1989年／セガ・エンタープライゼス
操作方法：８方向レバー＋２ボタン

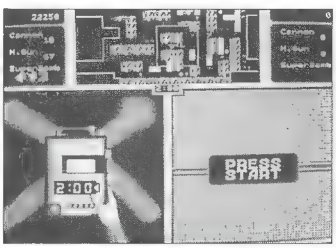
ミッションクリア型の上視点アクションシューティングゲーム。Ａ市に突入した先行部隊がマーキングしたポイントに爆弾をセットして、施設を破壊していくのが目的だ。

画面は大きく３分割されており、上半分が全体マップ、左画面が１プレイヤー、右半分は２プレイヤー側の周辺が映し出されている。作戦は全体マップからの情報を頼りに、マーキングされた地点すべてに爆弾を設置していくことになる。…というと簡単そうに見えるが、各面には改造人間や人工生物がうようよしており、作戦は一筋縄ではいかない。さらにステージ自体が巨大な迷路のように入り組んだ地形になっているからたまらない。こちらも銃火器を用いての壮絶なバトルとなるのだが、ときには近接攻撃によるパンチ（！！）で闘うなんてことも…。

敵も飛び道具をバリバリ撃ってくるのだが、なんとこいつらは上下左右の４方向しか撃ってこないのだ。つまり敵の斜めへ、斜めへと回り込みながらの戦闘が主軸となる。

また自キャラをレバーで地形に押し付けると壁を這いながら進むので、狭い地形の撃ち合いも熱いぞ。極めつけは５体以上を一気にバズーカで撃ち抜く「10001点稼ぎ」。（FRS-N,O）


２人同時プレイも可能。どんどん爆弾を設置していこう。



ポチッと爆弾をセットする。画面上方のマップで残りの位置などを確認。

どこまでも硬派なシューティング

F／A

1992年／ナムコ
操作方法：８方向レバー＋２ボタン

タイトルのF/Aとは、FIGHTER＆ATTACKERの略。16種類の実在の戦闘機から自機を選ぶことができるのが特徴である。世界観も湾岸戦争を思わせるリアルなもので、背景や敵キャラ等にも、非現実的なものはほとんど登場しないのが１つの魅力となっている。

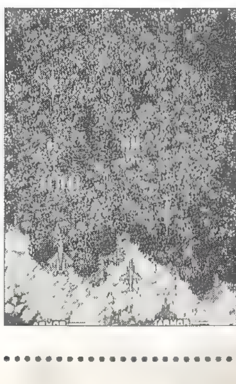
内容的には対地対空撃ち分けの、いわゆるゼビウスタイプの縦シューというジャンルの末裔的作品である。パワーアップや特殊なフィーチャーは一切なく、発売当時としても地味な印象があるゲームであった。しかし、内容的にはいぶし銀の魅力があり、真面目に取り組めばかなり面白いゲームだ。

ゲーム性としては、あまり弾避けのテクニックを問われるものではなく、敵の出現場所をガッチリ覚えて処理していくパターン性の強いゲームである。敵の出現パターンはかなり練り込みを感じさせるものとなっていて、これはスコアを狙うプレイをしてみると実感できる。

特別な点数稼ぎの要素があるわけではないが、出現する敵機をかたっぱしから撃つプレイには、プリミティブな面白さがある。

全８面構成で、２面と８面は空中の敵しか登場しないステージとなっている。サウンドも素晴らしい。（RED）


パワーアップがまるでなく、ストイックなまでにシューティング。


すべて実在の戦闘機だったりステージも現実的なものばかり。

ライジング、デビュー1作目!!

魔法大作戦

1993年／ライジング
操作：８方向レバー＋２ボタン

現在では硬派なシューティングメーカーとして知られているライジングの処女作が、魔法大作戦である。

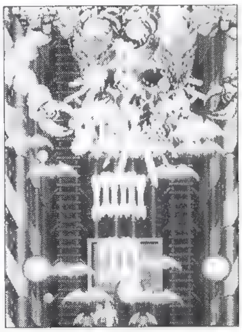
ゲームの基本システムとしてはいわゆるショット＋ボンバーのオーソドックスな縦シューであり、特に目新しいものは無い。しかし、このスタイルの縦シューとして非常に完成度が高いことは多くの人が認めるところであろう。ゲーム性、サウンド、グラフィック、演出等トータルでよくまとまった作品である。

雰囲気は独特で、剣と魔法と機械の世界を描いている。登場キャラも個性的で、ガイン、チッタ、ミヤモト、ボーンナムの４キャラは続編の疾風魔法大作戦をはじめ、バトルガレッガやバトライダーといった作品にも登場する人気キャラクターとなっている。演出も凝っていて、スタート時、ガンダルフに乗り込もうとしてコケるチッタ、ミヤモトの仇敵で最後は切腹するツムジ丸、コロシアムで闘いに巻き込まれて憤死するゴブリガン兵等、細かいキャラクターも生き生きと動いているのが面白い。

１周は６面構成で全２周でオールクリア。シューティングとしての内容は勿論本格派で、２周クリアするのはなかなか難しいゲームである。（RED）



剣と魔法の世界を見事なまでに「シューティング」としてまとめあげてある。



平成９年現在で続編まで発表されている。３作目はあるのか？

究極の描き込みに酔う

海底大戦争

1993年／アイレム
操作：８方向レバー＋２ボタン

アイレムといえばそう、「超絶なまでの描き込み」である。世界一といってもいいぐらいのその描き込みの成果の集大成といえるのが、この「海底大戦争」であろう。

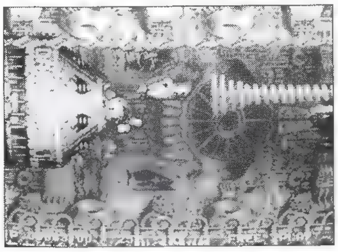
潜水艦をモチーフにしたこのゲームは、前方ショット、下方へ爆雷、上方へ魚雷を発射できる。

潜水艦なので、海の中が主体であるが、水面に行くと上方のショットがミサイルor機銃になる。これをメインとした面もあって変化に富んでいる。

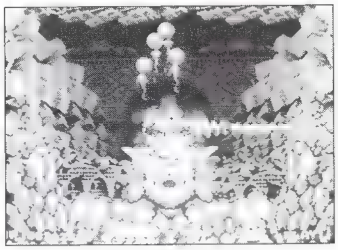
またボスの多彩さも見どころだ。巨大なメカや石の巨人、さらには竜の首などもあり、さまざまな攻撃で楽しませてくれるのだ。

まぁここまでの説明は前置きで、本当に凄いと思うのはやはりその描き込まれたグラフィックである。もういいよと言うぐらい背景、地形、ボスがこなごなになって崩れまくる。これは是非見てほしいところだ。

このゲームはシューティングゲームの中に入るのだが、敵の弾が遅く、自機も遅い。すなわち目前まで迫ってくる弾を認識しつつ紙一重でかわしていくのがいいところ。任意スクロールなのでまるでアクションゲームをやっているかのようにも思えるのもポイントだ。（MVP）



何も言わずにこの描き込まれたグラフィックを見てやってくださいよ！



ボスキャラも実に多彩な攻撃＆うっとりするほどの描き込みＣＧだ。

純正ファンタジーの決定版

ダンジョンズ＆ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ

1996年／カプコン　操作方法：8方向レバー＋4ボタン

D&D®シャドーオーバーミスタラはマニアックな面白さで好評であった前作、D&D®タワーオブドゥームの続編として登場する。

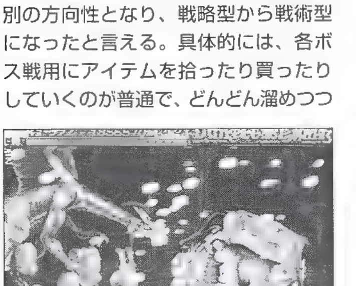
システム面で前作から変化したのが、コマンドで必殺技を出せるというものである。格闘ゲームのようにレバーとボタンの組み合わせで様々なアクションを誰でも楽しめるものとなった。

また、アイテムの重要度が前作とは別の方向性となり、戦略型から戦術型になったと言える。具体的には、各ボス戦用にアイテムを拾ったり買ったりしていくのが普通で、どんどん溜めつつ小出しにしていく前作とはやや異なる。

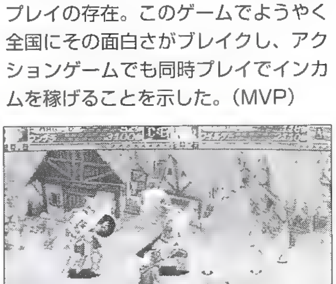
また、そのアイテムの種類、魔法の種類が格段に多くなり、より攻撃的でド派手な演出がプレイヤーの心を惹きつけた。

それに加えて敵が弱くなっていたり、ボスも対処法を知れば一瞬で倒せたりと、前作の難しさは失いつつも、より爽快感が増したのもヒットした理由であろう。

忘れてはいけないのが、多人数同時プレイの存在。このゲームでようやく全国にその面白さがブレイクし、アクションゲームでも同時プレイでインカムを稼げることを示した。（MVP）



ド派手な攻撃魔法を多く使用でき、より爽快感が増した。



全国的にブレイクした多人数プレイ。もちろん相互協力が重要だ。

「隠れる」ことができるガンシュー

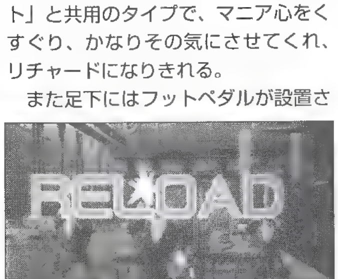
タイムクライシス

1996年／ナムコ
操作方法：ガンタイプコントローラー＋2ボタン

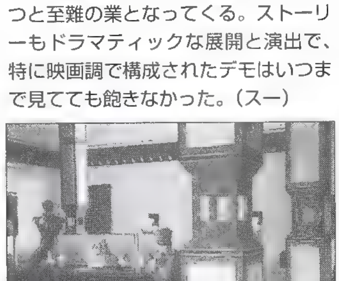
「ガンバレット」に続く、ナムコガンシューティングゲームの第2弾。プレーヤーは、諜報員「リチャード・ミラー」に扮し、巨大犯罪組織「ワイルド・ドック」と手を組んだ、王家の末裔「シェルード・ガロ」に誘拐された、「セルシア王国」大統領の娘「レイチェル・マクファーソン」を救出する。筐体に設置されている銃はトリガーを引くとブローバックし、リコイルショック（反動）が楽しめる「ガンバレット」と共用のタイプで、マニア心をくすぐり、かなりその気にさせてくれ、リチャードになりきれる。

また足下にはフットペダルが設置され、これを踏むとリチャードが壁に隠れ、敵の攻撃を避けられる。また銃のリロード（弾の補給）もこの動作で自動的に行われる。

ストーリーモードとタイムアタックモードがあり、タイムアタックでは、プレイヤーの技量がそのまま直結するので、店ごとで熱い戦いが繰り広げられた。またテクニックとして、弾を一発もはずさず30連中することでライフが一つ増え、以後35連中でまた一つと至難の業となってくる。ストーリーもドラマティックな展開と演出で、特に映画調で構成されたデモはいつまで見てても飽きなかった。（スー）



物陰に隠れるとリロードになる。時間制限があるから、ずっと隠れたままは無理。



リロードした後、表に出るタイミングを間違えるとトンでもない目に合う。

一風かわった濃いゲーム紹介

天才的ゲームから奇抜なゲームまで、他に例を見ないほどの濃いゲームを解析する

天才的な発想のゲームからプレイヤーキャラクターが奇抜なゲームまで、型にはまらぬ奇妙なゲーム19タイトルをチョイス！誰もが認める変ゲー。
これらがアーケードビデオゲーム史に名を残す一風変わった濃いゲームだ。

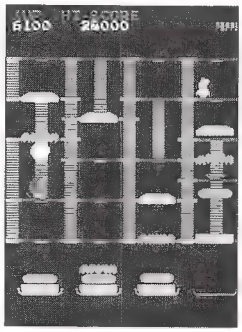
潰すより引っかけて落とす？
ハンバーガー

1982年／データイースト
操作：４方向レバー＋１ボタン

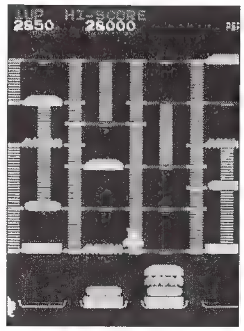
データーイーストが「デコカセットシステム」のシリーズ（カセットテープにデーターが入っていて、それを読み込むことでゲームができるシステム）。

このタイトル名を見ただけではどんなゲームだかわけわからない人も多いだろう。そこをまず解説すると、固定画面というフィールドにいくつかの台があり、そこにはハンバーガーのパンとその中身になる具がセットされている。その中をコック姿のマイキャラクターがハシゴを登ったり降りたりしてセットされたパン等を踏み、通過することで下へ落とし、ハンバーガーを完成させるというものだった。フィールドにあるハンバーガーをすべて完成させればクリアとなり次のステージに進めるわけだが、当然これをジャマする敵もいる。

その敵とは、ソーセージなどの具となる１品たちだ。マイキャラはこれらに追われることになるのだが、うまくハンバーガーを落とすのにあわせてはさむと消すことができる。さらには、コショーふりかけボタンによりその敵たちを止めることも！まとめ消しもでき、これが１つの攻略（点数のみとしての）となった。非常にコミカルで好印象の残ったゲームだ。（ずる）



ソーセージや目玉焼きやらをハンバーガーの具で潰す！



はさんで潰して、ハイ得点。

分子をくっつけることが目的
フォゾン

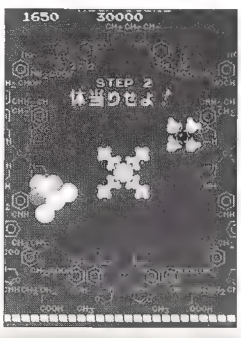
1983年／ナムコ
操作：８方向レバー＋１ボタン

今から考えると本当にいろいろなジャンルのゲームが出ていたなあと思うわけだが、それを実感させてくれるゲームの１つに上げられるのがこのゲームである。

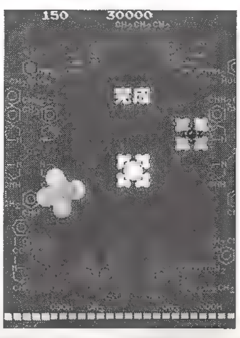
ゲームの内容としては、指定された形に自分の形を合わせていくというパズルゲーム的な要素を持つものであるが、そこには「撃つ」という要素と、「動き回る」という要素があり、シューティングゲーム、そしてアクションゲームとしての味も持った面白いものであった。

そのゲームの進行は、中学・高校で習う化学で出てくる原子構造を組み上げていく。さすがに学問になるほどマジにはなっていないので本物の構造を暗記することは必要なかったが、そういったところからゲームを発想する点は、当時ならではのもの。形にとらわれずに発想がゲームを作るという形がこの頃、普通だったんですよね。

現在のようなリアル追求の世の中では考えられないこと。出てくるゲームが新しいジャンルを作り出すほどパワーにあふれていた時代だったからこそ登場したといえるだろう。またナムコというメーカーだからこそこういうものが出てきたともいえる。その発想の良さは今でも受け継がれている。（ずる）



面スタート時に指示されたカタチになればいい。



斬新あまって奇抜さ百倍。後にも先にも見れない分子結合ゲー。

おててびよーん
ジョイフルロード

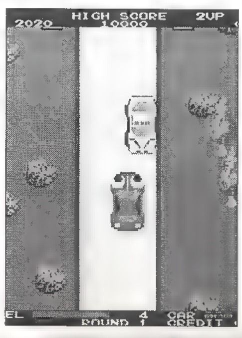
1983年／新日本企画（SNK）
操作：２方向レバー２本（もしくは１レバー２ボタン）

縦画面縦スクロールのドライブアクションゲーム…と表現すれば正しいのかな？レバー２本で操作するという、変わったタイプのゲームであった。

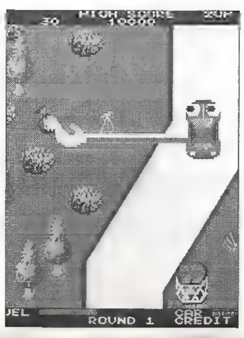
内容は、ライトのところに目玉がついている自機を左側のレバーで動かし、右側のレバーで左右に腕を伸ばして食べ物を回収してはゴミ箱に捨てていくといったものだ。最初の面は道幅が広く余裕があるのだが、進むに連れてどんどん狭くなっていき、対向車は現れるし直角カーブはあるしでとても難しかった。また、走っていると燃料がどんどん減っていくので、道中に落ちている燃料タンクを伸びる手で回収しなければならなかった。

燃料のほかにはリンゴや栗があり、川から飛び跳ねた魚を上手くキャッチしたりもした。食べ物を取ったら車まで引き戻してパクパク食べ、食べたらリンゴの芯や魚の骨をゴミ箱に捨てなければならなかった。そうしないと、次の食べ物や燃料を回収できないのだ。

面の最後は車庫入れで、上手く入れないとガレージにぶつかる。ちなみに、道中進んでくる道の端にぶつかってもだめだったのだ。片っ方のレバーだけに集中していないと、よくぶつかってしまうのだ。いろいろな工夫があって、今でも遊べるはず。（ワイルダー・K）



通常はドライブアクションのゲームだが、



手をのばして体力（燃料）補給。この時点で変わったゲームに変身。

潰して飛ばしてぺったん子とデート

ぺったんピュー

1984年／サン電子（サンソフト）
操作：４方向レバー＋１ボタン

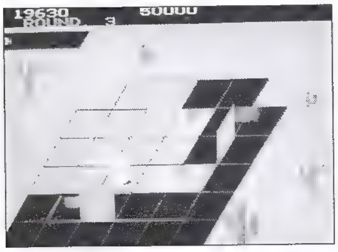
ぺったんピューは、名前からしてかなりキテいるが、そのゲームアイディアも非常に奇抜で、一度見たら忘れられないインパクトを与えること間違いなしのゲームである。

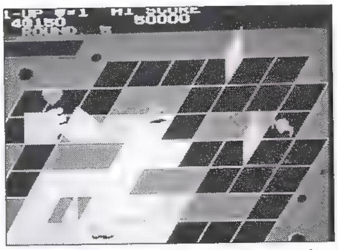
フィールドは四角いタイル状のものがいくつも連結されていて、それが通路となっている。そこに立てたり倒したりできるパネルがある。プレイヤーは、ボタンでパネルを動かすことができる。

基本的には、小さな蛇のようなおじゃま虫（正式名称）を全滅させること。パネルを倒してつぶすことによって倒すことができる。だが、パネルの使い方はそれだけではない。

まず、パネルを倒したり立てたりすることによって、迷路状になっているＭＡＰを変えることができるのだ。立てれば障害物になるので敵は入ってこれない。また、通路がないところに倒せば、そのパネル１枚分が通路になってくれるので、向こう側へ渡れたりするのである。このアイディアを生かしたＭＡＰ構成が絶妙である。

また、パネルの上に自分や敵を乗せてから立てると、飛ばされてしまう。うまく飛べばハイテクニックだが、外に落ちるとなんと自殺してしまう。
（ぜんじ：協力　京城）


ヘンなキャラクターにも、ぺったん子さんという彼女がいるのだ。


面によっては火が出てきて、容赦なくプレイヤーにプレッシャーをかけてくる。

たまにはガラスを割ったりするけどね

ペーパーボーイ

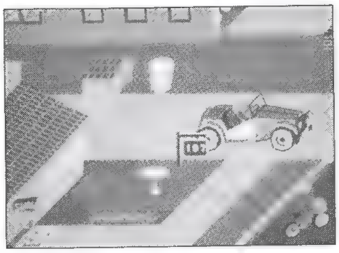
1984年／アタリ
操作：バイク型ハンドル＋ブレーキレバー＋ショットボタン

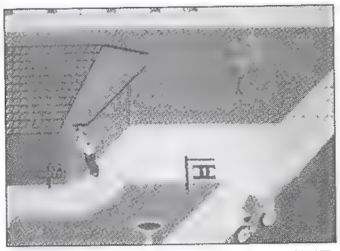
独創的なゲームを次々と誕生させてきたアタリであるが、このゲームほど身近なものをゲームにしたものはないのではないだろうか。

「新聞配達」がゲームになっちゃうところがまたすごい。ゲームの進行としてはその名の通りに「新聞を配る」だけなのだが、そこにはテクニックが必要で、「いかに新聞を配る」かがゲームとなっている。

日本の感覚からいうと新聞はポストに入っているものというイメージが強いが、アメリカでは必ずしもそうではなく、「配ってあればOK」ということからその家の玄関前に落ちていればいい。そこをゲームにしているのだ！

プレイヤーは、次々と新聞を配るための移動手段として自転車に乗っているわけだが、そのハンドルを握り、左右に切ることでポストに近づいたり離れたりし、レバーによりスピードをコントロールし、ボタンで新聞を投げていた。これにポストに入れると高得点になったりという要素を加えた。さらにゲームではいかに正確に配ったかがチェックされ、規定数をクリアできないとクリアとされなかった。熱かったのは花壇を踏んだり、ゆっくり走りすぎて蜂に襲われたりする演出。アタリを実感できるところだ。（ずる）


アメリカではホントにこうやってホイホイと新聞を配る。


日本ではもっと地道にじっくりと…別に遅れてもいいです。

操作はボタン１つ！

バッドランズ

1984年／コナミ
操作：１ボタン

コナミから発売された、レーザーディスクゲーム。たったひとつのボタンを押すだけで、さまざまなストーリーが展開できるおもしろさは何度やってもプレイヤーを飽きさせることはなかった。

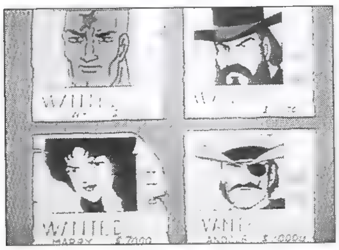
世界観は、おたずね者たちに我が家を襲われてしまい、妻子を失ってしまった主人公が復讐するというストーリー。ウエスタンな雰囲気が主人公の哀愁をいっそう引き立てる。

行く先々の敵たちは、市民を装っている場合もあり一瞬たりとも気が抜けない。洞窟では、岩の塊のお化け？や地底湖からは恐竜が火を吐いてきたりもする。

主人公がやられてしまったときの演出も血生臭いものばかりではなく、料理の丸焼きのようにコミカルにアレンジされており、演出的なものも非常に凝っていた。

ラストシーンはならず者のボスである「ランドルフ」との一騎討ち勝負。もちろん、勝負方法は早撃ちである。ヤツの投げるコインが地面に落ちたとき、すべての決着は着いているぞ。

何回もプレイしていると、敵だった相手が今度は善良な市民になっていたり、相手の攻撃パターンも微妙に違ってくる楽しさがあった。（がっちん）


妻子のカタキを撃つ主人公は復讐の念に燃える。


ボタンを押したタイミングでストーリーが変化する。

これが本当の「落ちもの」

モトス

1985年／ナムコ
操作：８方向レバー＋１ボタン

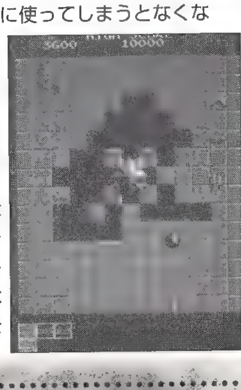
このゲームのルールは、フィールド上のスペースビーをすべてフィールド外へ押し出してしまうというもの。ルールは至ってシンプルで分かりやすいが、それを深いゲームにするのはなみたいていではない。それをやりとげているゲームだ。

奥の深さを生んでいるのは、自機がパワーＵＰを面ごとに使う数セレクトしていくという戦術性にある。パワーを多く持つほど重くなって、楽に敵を吹っとばすことができる。

しかしパワーはトータルで持ちこしなので、最初に使ってしまうとなくなってしまう。そのため、わざわざ落ちやすい端で待っておびきよせ、クルッと回りこんで落とすのがセオリー。このテクを使いこなしてパワーを節約していく。

ジャンプパーツは、最初はどう使っていいか迷うパワーＵＰ。離れ小島のフィールドに行けるだけではない。ジャンプでタイル（ソーラーベース）を割ることによって、デカキャラのギガなどを落とすことができる。

最後には、スタート直後の自機の動きによって、敵を自爆させることまでできるようになってきた。その微妙な感覚を要求されるち密なゲームは、マニアを熱狂させたものである。
（ぜんじ）


画面上のタイルをすべて壊したことがあるのが私の自慢。


ナビコンというジェネレーターは、パワー5つで壊せるものもあった。

各界のスターがこんなになっちゃった

ごんべぇのあいむそ～り～

1985年／セガ/コアランド
操作：4方向レバー＋2ボタン

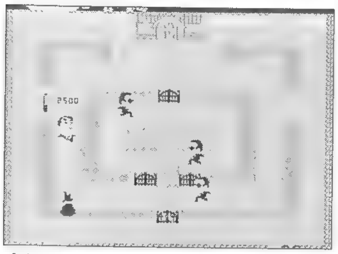
　ゲームというのは、普遍的に楽しいものを目指すものなのだろうか。理想のゲームとして、いつの時代にも楽しめるものがベストではあろう。しかし、時事ネタというか、節操なく当時の有名人ばかりをキャラにしてしまったゲームが存在する。それがごんべえのあいむそーりーだ。

　ゲーム名の通り、マイキャラクターは某田中角栄元総理大臣年か思えないきゃらくクターである。その総理が、道に落とされている金かいを取って、出発点の建物にもって帰ってくるというのが基本のルールである。

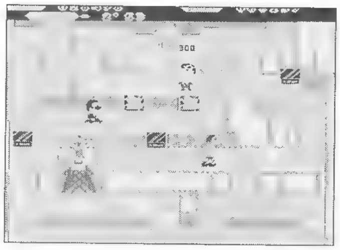
　見降ろし型の固定画面ゲームで、通路は入り組んでいる。途中に池があり、ジャンプで渡って金かいを取ってくるステージも存在した。池から飛び出してくる魚をパンチして得点になった。

　キャラクターの異様さは、プレイヤーのキャラだけではない。敵キャラクターもタモリやらババやらと、どこかで見たようなキャラクターがどんどん出てくる。ただ似ているだけでなく、元のキャラクターをディフォルメした独特の造形と動きが笑える。特に瀬古やカールルイスには笑った。

　一応、各キャラクターのアルゴリズムがしっかりしていて、バランスよく遊べるのが光る。(ぜんじ)



金かいを取って戻ってくるというルパン3世タイプの古典的ルール。



各キャラの性質を理解し、はさまれないように考えて攻略していくのだ。

“あッ！”ボタンでお化け退治

ブギーマナー

1985年／テクノスジャパン
操作：4方向レバー＋2ボタン

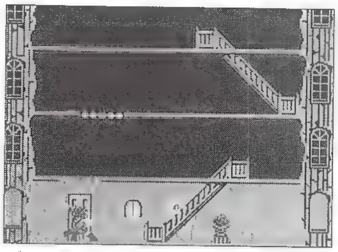
　主人公が昔のダサイヒーローものっぽくて、そいつがお化け屋敷で活躍するといった、妙なセンスのゲーム。その独特の雰囲気のために多くの人には受け入れられなかったが、ゲーム性はしっかりしている良作。

　操作系はロッドを振って攻撃するボタンと、だましボタン。このだましボタンとは、お化けに「あッ」と指さして別の方向をむかせてしまうというふざけたもの（その間にたたく）。何回もあッボタンを使っているときかなくなってしまう。

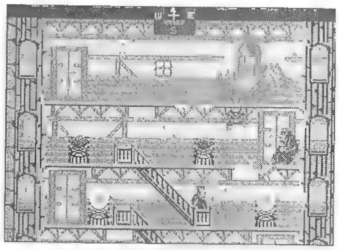
　目的は、館にある水晶球をすべて破壊すること。屋敷は東西南北の面があり、つながっている。一種の迷路状になっていて、水晶球の位置を覚えて壊す順番を考えていく戦術性が高い。水晶球の色によって性質が違うので、それを考えつつ壊していく必要がある。

　水晶球を全部壊すとクリアとなるが、すぐ館が壊れてくるので脱出しなければならない。脱出すると次の館へ進むが、面は数十面あって館の構造や水晶球の位置が違うため、1つ1つ覚えて考えていくのが楽しかった。

　ひたすら続けていくと、悪魔の館らしきものが出現。ここで何かすればクリアできるという話なのだが、クリアできなかった。謎だ。(ぜんじ)



ゴーストやフランケンが出現。魔法使いは壊れた。



ワープドアや、回転する床などを使いこなして進むのだ。

カロリー計算はゲームでも必要？

カロリー君VSモグラニアン

1986年／セガ・エンタープライゼス
操作：4方向レバー＋1ボタン

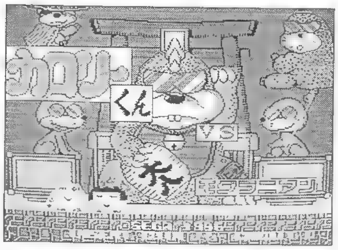
　何と自分はカロリー君。丸いニコマークみたいな、ゲームキャラクターの中では一風変わったキャラクターだ。でも、楽しそうなのはお腹が満たされている時だけ。適度に規則正しい食事をしないと、やせ細って死んでしまう。

　こんな感じのカロリー君。彼は、食べ過ぎると大きくなるが、なんと細い通路で一度に食べすぎると、通路以上に大きくなって潰れて死んでしまう。一定時間で食べ物を戦略的に取りながら、モグラと戦っていくというカロリー計算が奥深い。奇抜なアイディアは数あれど、カロリー君は正にそのトップクラスに位置するであろう。

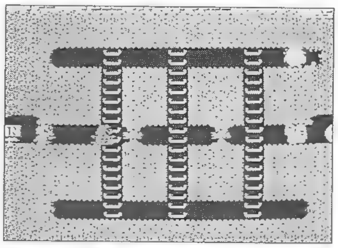
　画面は横視点で、地中に階段や、広さの違う通路がはりめぐらされている。どうやらモグラの巣のようだが、この地形と食べ物の配置が絶妙。敵はモグラの軍団だが、先の面に進むと三度笠をかぶった妙にカッコいい強いモグラがいて興味深い。

　面数も多く、最終面が近づくとコンティニューできなくなる。ボーナスステージもあり、鉄アレイをよけながらフルーツをとりまくるというもの。

　アイディアは素晴らしいが、キャラが濃すぎて不適切な面もある。だが、その納得のいかなさ以上の妙ちくりんなゲーム性が楽しめるぞ。



キャラクターが絶品。太った姿は誇らしげで、やせると見るも無惨。



練られた面構成だが、不適切なひどさも目立つ。それを乗り越えてこそゲーマー！

デブ専ゲーマー必見！

カルノフ

1986年／データイースト
操作：8方向レバー＋3ボタン

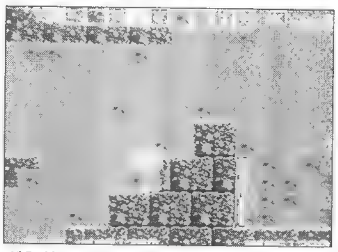
　1986年にデータイーストから発売された横スクロールアクションゲーム。8方向レバー＋3ボタンでカルノフという主人公を操って、宝の地図を集めることが目的となっている。

　さてこのカルノフという主人公。どうやら天から遣わされてきた神の子ということだが、どう控えめに見ても「スキンヘッドの太ったおじさん」。しかもエンディングでは、宝の山に囲まれてウハウハするという神の使いにあるまじき欲深き一面を見せてくれる。当時のプイヤー達は誰しも「なんなんだコイツは……？」と思ったはずだ。

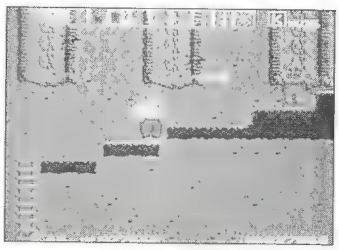
　またさまざまな不可解な敵も魅力（？）のひとつであった。岩を投げつけてくる石人間や中ボスとして現れる猛獣使いなど、存在の必然性が感じられないキャラクター達が次々と襲いかかってくる様は、当時のプレイヤー達に絶大なるインパクトを与えたに違いない。

　しかしゲーム性は口から吹き出すファイヤーボールで敵を倒しながら、多種多様なアイテムを使って進んでいくといった完成度の高い純然たるアクションゲームだったといえる。

　ちなみに主人公のカルノフは、対戦格闘「ファイターズヒストリーダイナマイト」の中ボスとして再登場を果たした…。(GYU)



どう考えても敵にしか見えない主人公、カルノフ。太い…。



アイテムのハシゴを架けて敵を倒したりと、そのアクション性は非常に高かった。

見た目はキテるがアクション性は良

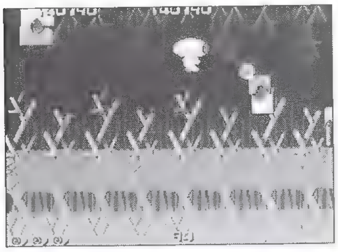
ミュータントナイト

1987年／UPL
操作：８方向レバー＋２ボタン
©UPL

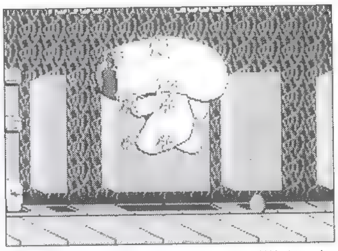
　ミュータントナイトはとにかく異様な世界観のゲームである。まず、主人公の姿が異様。ほとんど、目玉の親父としかいいようがない巨大な頭の一つ目の変な生物が主人公。初めてゲーム画面を見ると、まずこの主人公キャラの奇怪で、どことなく可愛らしい姿だけでも凄いインパクトがある。とりあえず、この生物はいったい何なのか？という疑問を持つところからこのゲームは始まると言っても過言ではない。

　通常の状態でも変な主人公は、一部のアイテムを取るとさらにとんでもなく異様な姿になる。「ぼんっ！」という効果音とともに、巨大化（無敵）したり、いきなり分裂・縮小して群れになってみたりともうムチャクチャだ。

　しかし、ただの変ゲーで終わっていないのがこのゲームの凄いところ。ジャンプボタンを連打すると空中で連続ジャンプできる操作性をはじめとして、敵の攻撃パターンや地形、トラップや謎の乗り物に乗って戦うフィーチャー等、とにかく凝っていて、マニアックでちゃんと攻略のしがいがあるゲーム性になっているのである。ただし、難度は非常に高く、マニアが結構マジメにやってもなかなか先の面が見られないのが、このゲームのミステリアスなムードを高めていたと言えよう。(RED)



普通でもずば抜けたセンスの自キャラだが、



巨大化するとさらにインパクトが増す。本当に異様なゲームだ。

一歩踏みはずすとキレること間違いなし！

ぶ た さ ん

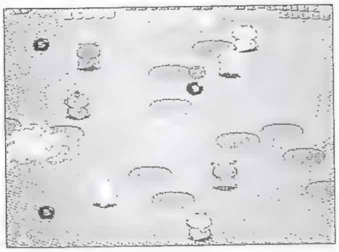
1987年／ジャレコ/NMK
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1987 JALECO LTD

　ゲームに登場するキャラクターに「さん」を付けただけのこのタイトルにはビックリ（というよりもオイオイっていう感じで）したものだが、当時の発想ってこんな風なものが多かったことを記憶している。でもこういったのってジャレコやデータイーストに多かったように思える。

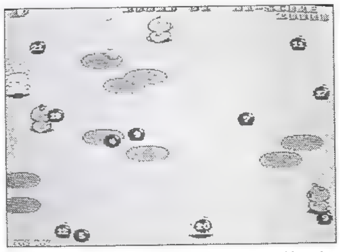
　「ぶたさん」というタイトルからも感じとれるように、ゲームに登場するキャラクターはほのぼのするもので、非常に好感の持てるものだった。しかしゲームの内容はかなりハードで、８方向のレバーで固定画面内を動き回り、敵であるブタさんに対して爆弾を投げるボタンと、伏せる・殴るなどのアクションを起こすボタンで生き抜き、敵を全滅させなければならない。それも制限時間内で！

　そんなシビアなゲーム性の中になんともおかしなプレイも展開ができるところがこのゲームのいいところで、例えばいろいろな表情をしたり（させたり）妙な行動をしたり（させたり）という大道芸的な演出をプレイヤーが展開すること（そこが１番メインだった人も多いはず！）ができた。

　プレイヤーに大ウケしたのはそれだけでなく、いかに効率よく全滅させるかという点も見逃せない。（ずるずる）



ブタに爆弾。良くわからない設定こそこのゲームの特徴（？）



爆弾はタイマー式。ゴジラスーツを着ると爆弾に対して無敵だった。

対戦相手とコートがとにかく妙

パドルマニア

1988年／SNK
操作：８方向レバー＋２ボタン
©SNK 1988

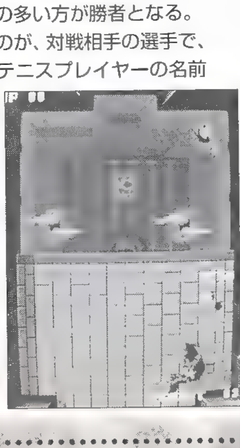
　早い話が単純なテニスゲーム。どこが単純かというと、ボールがまったくバウンドしない点で、ボールはいつまでも宙に浮いている。レバーでキャラクターを操作し、ボタンを押して、ラケットを振る。ボタンは二つ並んでいて、右のボタンを押すとキャラの右側、左なら、左側にスイングする。

　それぞれのコートの奥にゴールゲートがあり、ボールを通過させるとポイントとなり、制限時間いっぱい試合して、ポイントの多い方が勝者となる。

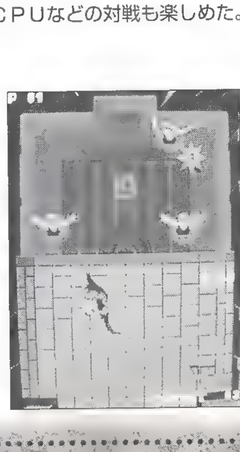
　特に奇抜なのが、対戦相手の選手で、奇数面は有名テニスプレイヤーの名前をもじった選手が登場するのだが、偶数面には、バレーボール、相撲、サーファー、シンクロナイズドスイミングなどの選手が登場して、異種格闘テニスのようになってしまう。

　ただ、がむしゃらにボールを打ち返しているだけでは、後半の選手にはまず勝てず、ボールを打ち返すパターンや、相手にワザとボールをぶつけてダウンさせ、そのスキにボールをゴールに入れるなどのパターンの作成がクリアとスコア稼ぎのカギを握り、またそこが面白かった。

　クレジットの数により、１対１はもちろん１対２のハンデ戦やダブルスＶＳＣＰＵなどの対戦も楽しめた。



どういうわけだかシンクロナイズシスイミングとも闘う？



実はかなり手強いシンクロちょっぴり手強いらしいが？

殺人鬼の一日（Ⅲ激所望）

スプラッターハウス

1988年／ナムコ
操作：８方向レバー＋２ボタン
©1987 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

　苦痛と狂気を湛えたそのおぞましい館には、今日も不快な音 -脳漿が飛び散り、肉がつぶれ、骨が砕かれ…――が木霊する。

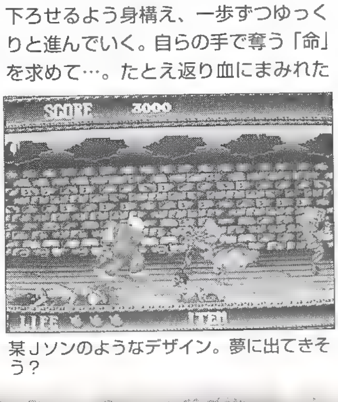
「ジェニ…を救…仮面…に魂を…売…快快快快撲潰殺!!」

　その男は急激に覚醒する殺戮の衝動を抑え切れないでいた。彼を知る者ならば、その変貌ぶりに誰もが驚嘆の声を揚げずにはいられないだろう。はち切れんばかりの筋肉が全身を包み、鮮血のべっとりついた鉈をいつでも振り下ろせるよう身構え、一歩ずつゆっくりと進んでいく。自らの手で奪う「命」を求めて…。たとえ返り血にまみれたホッケーマスクを外したとしても、そこに彼＝リックの面影はないだろう。

「殺殺殺…ファーを助…殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺…」

　僅かに残された、彼が人間だったころの記憶を巨大な殺意の濁流が蹂躙する。…扉から躍り出た人型の肉塊　―としか取れぬおぞましい物――を分断した刹那、彼の理性は完全に消滅した。

　そこはどうやら手術室で、壁や床、天井に至るまで、どす黒い血の跡が一面に広がっている。奥のベッドには明らかな「命」の臭い。一瞬彼の心の奥底で何かが反応したが、それに構う気遣いは一向になく…。（Ｃ・ＬＡＮ）



某Ｊソンのようなデザイン。夢に出てきそう？



全体的に生々しいグラフィック。今後はこういうデザインのゲームは難しいだろう。

奇想天外なRPGアクション
魔魁伝説
1988年／ジャレコ
操作：4方向レバー＋2ボタン

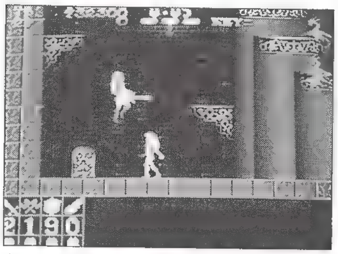
アクションRPGとして、非常に高い完成度を誇る。だが、グラフィックは日本離れしたセンスで、サウンドも変。しかも高難度ときてみれば、受け入れられなかったのもやむお得なかったかもしれない。

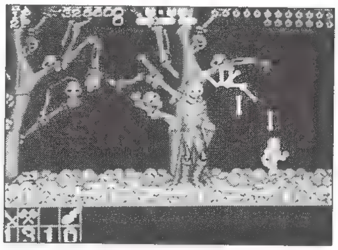
プレイヤーは剣を持った、ファンタジー色の強いゲームにはありがちなスタイル。だが、敵のセンスは日本的な絵ではなく、本場イギリスのゲームブックのさし絵に出てくるような感じ。この不思議なキャラデザインだけでも一見の価値がある。

たとえば、人の顔がつながってできている虫や、骨をばらまきながら巨大化してくるボスなどがそうだ。各ボスが個性的で、意外なアイデアで攻撃してくるのも魅力の1つ。

だが、このゲームの最大の魅力は、各面に仕掛けられた謎を解くことだろう。各面の色々な場所に行くと、ユニコーンや店の店員のエルフが、意味深なことを言ってくれる。それをヒントに、パスワードを集めて最終ボスにたどりつくのだ。

おしゃべり島、うそつき島などが現れて混乱させられる後半は、謎も深まり、その奇抜なアイデアには呆れるばかり。謎解きだけでなく。1コインクリア狙いでも奥が深い。（ぜんじ）


見よ！この濃い魔魁伝説ワールドのキャラクター達を！


奇想天外な謎解きが多く、アイテム1つ探すのも大変。

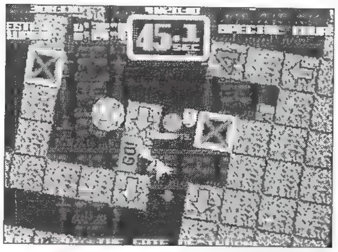
背景を回すという逆の発想
キャメルトライ
1989年／タイトー
操作：パドル＋1ボタン

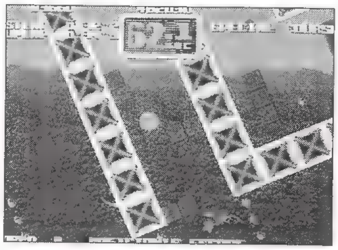
全方向スクロールのアクションゲーム。はたしてアクションといえるのか疑問だが、内容は障害物を避けながら、制限時間内にボールをゴールまで導く。

このゲームの最大の特徴は、動かすのはボールではなくマップ、つまり画面全体がグルグル回るのだ。ボールは常にほぼ画面中央に位置し、下に落ちていく（下にスクロールする）ので、それに合わせてマップを動かしていくわけだ。

ボタンを押すことでボールが跳ね、押し続けることでボールが加速する。マップ中には、バンパーや反重力地帯、タイムがマイナスされる壁など、さまざまな障害が行く手を阻む。壁の材質（木、石など）によってボールの跳ね方が違うなど、細部にわたってよくできている。

さらに、隠しコマンドとして使用するボールを選べたのも人気を高める要因の1つとなった。特に鉄のボールをしようした場合、かなりスピードが上がるので、タイムアタック狙いには不可欠だった。スコア、タイムアタック、共にプレイヤーの間で熱い戦いが繰り広げられ、特にタイムアタックでは壁すり抜けによるショーカットで驚くべきタイムが出ていた。（DAN）


ストップ＆ゴーは3秒ごとに切り換わる。背景のコウモリがまぎらわしかった。


き、きびしい。ぶつかってばかりいたらタイムがいくらあっても足りない！

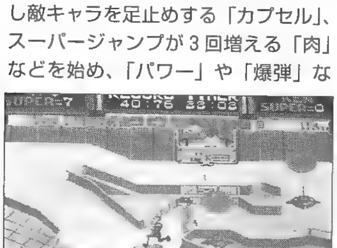
とにかく走れ、ひたすら走れ、連打で
エスケープキッズ
1991年／コナミ
操作：パドル＋1ボタン

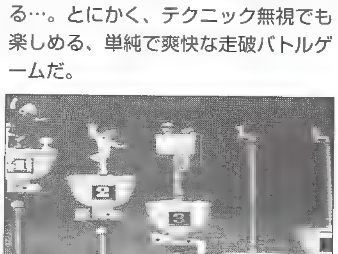
画面上のトラックを、ただただ走るだけのゲーム。その様相はコミカルで、一生懸命走るキャラクターは抜きつ抜かれつ、転び転ばし、とにかくゴールを目指す。面ごとにトラックの起伏などが違い、山坂はなんのその。池や段差などがあり、基本的にはモトクロスレース人間版、と言っていいだろう。

このゲームには、アイテムと賞金という2大要素がある。アイテムは画面上に現れるもので、持ち金を増やす「1＄コイン」、コース上に地震を起こし敵キャラを足止めする「カプセル」、スーパージャンプが3回増える「肉」などを始め、「パワー」や「爆弾」などもある。

そして、1レースの結果により得られた賞金で、キャラのパラメータ変更ができる。スーパージャンプの回数増加、コーナーをスリップ能力、転び難く起きあがりやすくしたり、対衝突性力が増すこともできる。スーパージャンプのみ5＄だか、他は1＄。レース前に設定をする。

そして、なによりも特徴的なパフォーマンスが表彰式。当然1位になれば讃えられるが、負けると便器に流される…。とにかく、テクニック無視でも楽しめる、単純で爽快な走破バトルゲームだ。


とにかく画面上のトラックを走り回る。信じるものは救われる…。


さ〜て、順位はいかに…。勝てば天国、負ければ便器に流され、下水の中へ…。

「サルと娘」のシビアなゲーム
ダンシングアイ
1996年／ナムコ
操作：8方向レバー＋1ボタン

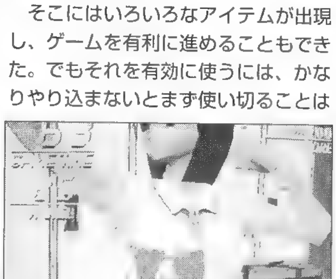
これまたナムコだなあと実感させてくれるゲームの1つ。
一見脱衣ゲームかと思わせる点があるが、それは1つの演出であって、それがゲーム性でもあった点が中に何かあるという探求心に火を付けさせた。
3DCGという点も上手に使い、立体の形をしたフィールドをマイキャラクターが動きまわり、中のモノを隠したパネルをどんどん消していくのがゲームの基本となった。

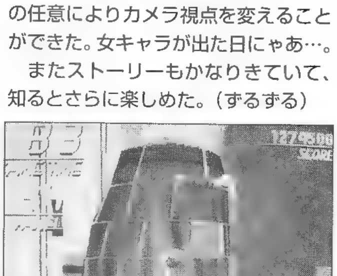
そこにはいろいろなアイテムが出現し、ゲームを有利に進めることもできた。でもそれを有効に使うには、かなりやり込まないとまず使い切ることはできなかった（単に難しかったというだけだが…）。

操作は、レバーとパネルを囲むための作業をさせるボタンとシンプル。いろいろな性格を持つ敵から逃げつつパネルを消していく。消すことによってアイテムが出現。上手に使えば（使わないと…）クリアが楽にできた。

3DCGを上手に使っている点として、クリア後のボーナスとして、なんとその隠されていたモノをプレイヤーの任意によりカメラ視点を変えることができた。女キャラが出た日にゃあ…。

またストーリーもかなりきていて、知るとさらに楽しめた。（ずるずる）


陣取りゲームの発展系だが、フィールがタルやら女の子やらへんなものばかり。

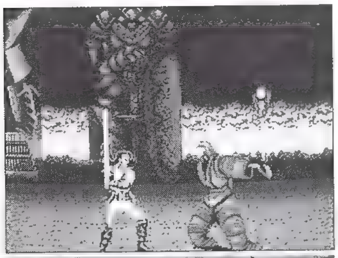

クリアするとレバーとボタンで視点をぐりぐりまわすことができた。

超カルトコーナー

ゲームの歴史を振り返ると、どうも毛並みの違う、常人を寄せつけないような、異端のセンスを持ったゲームが必ずある。特にそういうゲームのごく一部を紹介しようと思う。

歌舞伎Z
操作：8方向レバー＋3ボタン
1988年/タイトー/カネコ

舞台は戦国時代、横スクロールのアクションゲームだが、血しぶきはすごいわ、死体の背中から敵が出てくるわで、スプラッターの世界である。



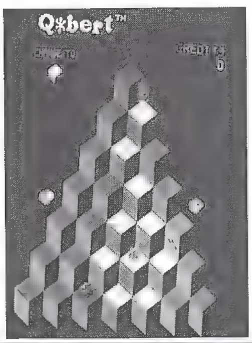
火激
操作：8方向レバー＋2ボタン
1988年/タイトー/カネコ

対CPUの対戦格闘、というよりはボクシングゲームっぽい二頭身キャラを使い、ダック＆パンチで相手を倒す。倒された相手はマンホールにポイ！

歌舞伎Zと共に驚くことに点数がない。つまり見せるゲームだった？

Qバート
操作：4方向レバー
1983年/コナミ/ゴットリーブ

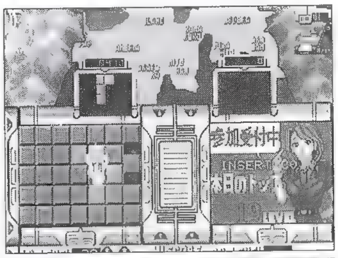
斜め4方向レバーという特殊な操作で、ピョンピョン跳ね回って色を変えていく。キャラクターが変わっていて、自キャラの宇宙人も敵キャラのスライムなどもブヨブヨした感じだった。高次面では、2度塗り、3度塗りしなければいけない面もあった。



アグレス
操作：4方向レバー＋1ボタン
1991年/パルコシステム

湾岸戦争の頃に出た作品で、デモにはなんとフセインとブッシュの顔が。

内容はミサイル迎撃戦で、敵が撃ってくるミサイルに対して、こちらもミサイルで迎え撃つわけだが、実はパズルゲームになっていて、15ゲームの要領で見本通りにパネルをそろえるとその下にあるミサイルが発射される。

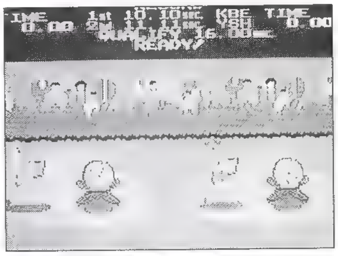


ロットロット
操作：8方向レバー＋1ボタン
1985年/アイレム

小部屋同士の中身の交換お行いながら、玉を規定の場所に落とす。カニがいる所に玉が落ちるとアウト。腕前によってライセンスカードを発行するキャンペーンがあった。

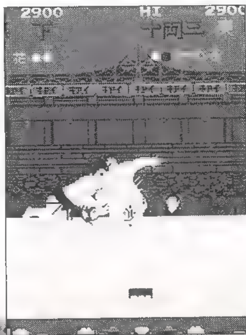
ザ・ギネス
操作：3ボタン
1984年/サン電子

ハイパーオリンピックのようなＱＵＡＬＦＩＹ形式のゲーム。丸太切りやくい打ち、皿回しなどがあり、かなり間抜けな競技が多い。連射命。



出世大相撲
操作：4方向レバー＋2ボタン
1984年/テクノスジャパン

個性的なＣＰＵ力士を相手に、四つに組み、あるいはいなし、つっぱり、張り手、多様な技で闘う本格的（？）な相撲ゲームだ。負けそうになった時は気合をつかって一発逆転も狙える。相手を張ると「いってえー、怒ったゾ」の声と共に全身が赤くなるのも笑えた。

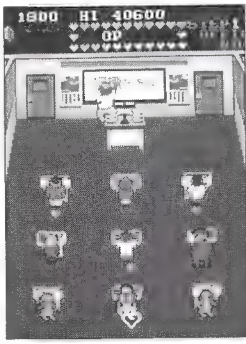


ハローゲートボール
操作：4方向レバー＋1ボタン
1984年/データイースト

メジャースポーツがそれほどゲーム化されていない時代、なぜゲートボールなのか？しかもプレイヤーはじじいである。内容もまさにゲートをくぐらせ、ポイントを競うという本格的なもの。じじいの顔がパワーメーターになっていたのにも笑える。

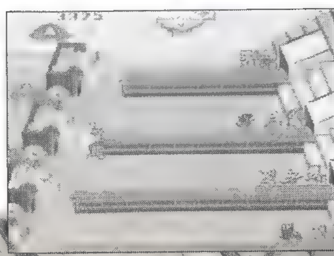
新入社員とおる君
操作：4方向レバー＋2ボタン
1984年/コナミ

オフィス、ロッカールームなど、社内で部屋にちらばったハートを集めるゲーム。最初の面から難しく、初心者泣かせのゲームだった。ボールや肉を使って足止めさせたり、ヘッドバッドで気絶させることができる。やり込むごとに味がでる隠れた名作。



タッパー
操作：4方向レバー＋1ボタン
1984年/セガ/日本バーリー電子機器

バーテンを操作し、次々に来る客にビールを配り、飲み終えたジョッキを割らないように回収する。客は面によって、スポーツ選手や火星人など、色々変化する。ボーナス面では、振られていない缶ビールを当てるとボーナス。また、チップを取るとショーが始まり、客の動きが止まる。



ずんずん教の野望
操作：2方向レバー＋2ボタン
1994年/セガ

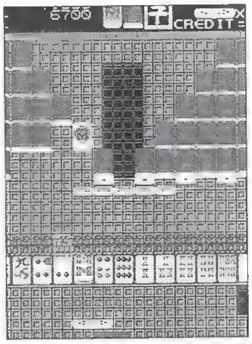
内容は、インベーダーのような感じの固定画面シューティング。酔っ払いや狂信者など、変なキャラクターがでてくる。ボス戦もあり、ピンチの時はボンバーもあり。発売後、間もなく永パが発覚し、闇に葬り去られてしまった。

宇宙戦艦ゴモラ
操作：8方向レバー＋2ボタン
1990年/UPL

一風変わった横スクロールシューティングゲーム。前方ショットの他に照準を動かして攻撃できる。ちょうど、ＳＤＩ（セガ）と横シューを兼ねたようなゲームだ。パワーアップすると自機が巨大化する。難度はかなり高め。

ジャンボウ
操作：パドル＋1ボタン
1987年/SNK

ブロックくずしと麻雀ゲームを合わせたゲーム。ボールを打ち返しつつ、フィールドの麻雀牌にボールを当て、落ちてくる麻雀牌を回収し、捨て牌を繰り返す。牌を取るたびに画面が止まって麻雀モードになるため、ブロックくずしモードとの切り換わり時が難しかった。



ナーク
操作：8方向レバー＋1ボタン
1987年/ウイリアムス

麻薬捜査官が麻薬の売人や中毒者たちを倒すゲーム。横スクロールアクションゲームで、しゃがみボタンがついているのが珍しい。殺さずに逮捕するとボーナス。ロケットランチャーを使うと、頭や手足がバラバラになってふきとぶのがすごい。

★ゲーメスト本誌に基板屋の広告がたくさん載ってるから見てみよう！



やっぱりコンシューマよりアーケードだね
レゲーを家で遊ぶには？



聞こえるか！ゲームの叫びが！君の部屋へ喝！！

マニアにうれしい
初心者にやさしい
株式会社 トライ

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

家でゲームセンターのゲームができるんです。



レトロゲームから新作ゲームまで！

アーケードゲーム基板

格闘・シューティング・パズル・麻雀 etc.
すべてのゲーム基板ユーザーに
いつでも対応できます。

各種コントロールBOXあり！

コントロールBOX

お客様のニーズにあわせてお選び
いただくため、豊富に取り揃えてます。
初心者の方にもわかりやすく応対します。

業務用筐体も取り扱い！

ビデオゲーム筐体

新品から中古まで、個人の方にも
業務用筐体をお届け！
完全納得システムです。

PCB買い取りO.K.！

アーケードゲーム買い取り

ゲーム基板を高く買い取ります。
下取りに出して、別のゲーム基板を
購入することも可能です。

Try トライ

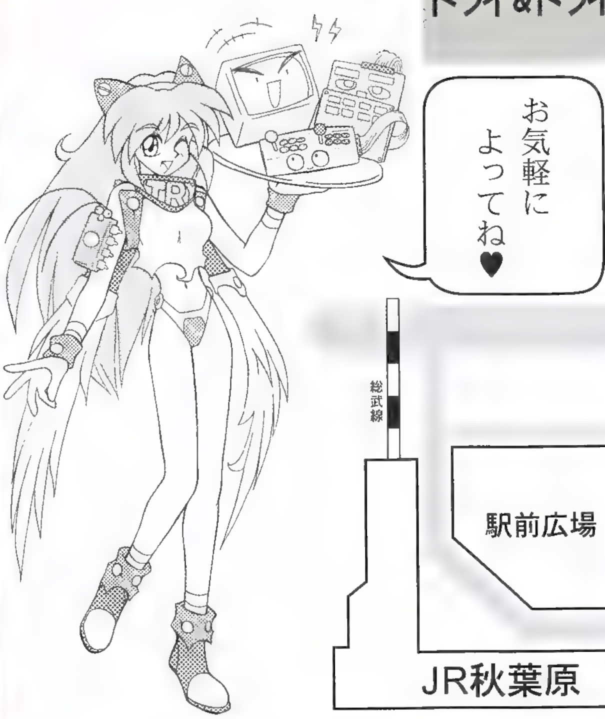
質問だけでも親切丁寧にお教えします。
わからないことがあれば、すぐに電話しよう。

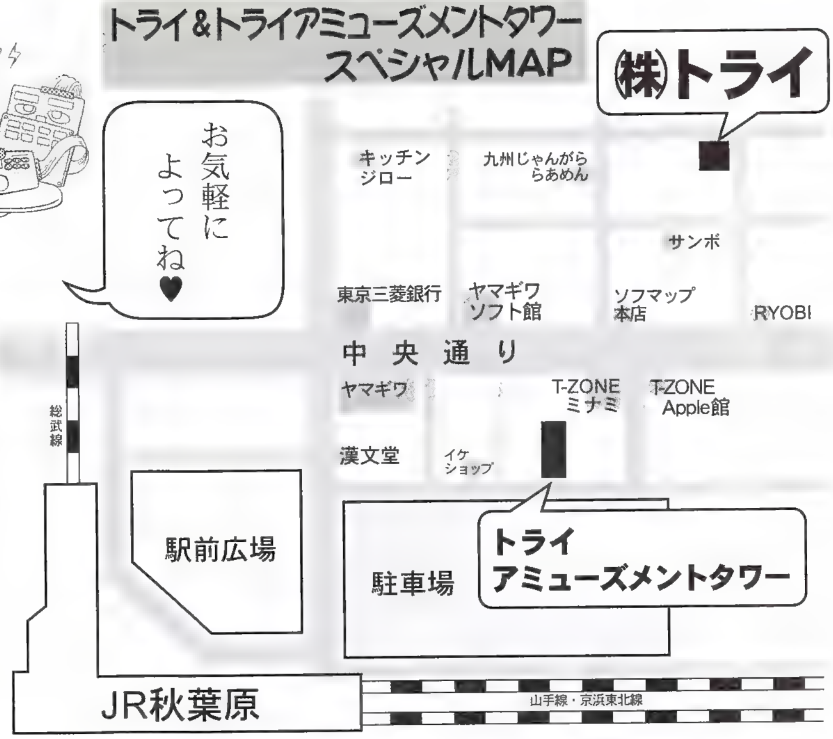
～トライホームページアドレス～ http://www.try-inc.co.jp

日本信販トライカード《入会申し込み受付中》
その場ですぐお買い物できます。通販でのクレジットもO.K.！

ALL SPECIALIST GAMER's ARCADE PCB SHOP

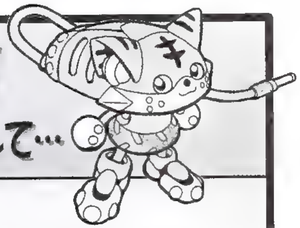
ALL SPECIALIST PLAYER's AMUSEMENT SPOT





アーケードゲームの歴史を見てみたい！

それを実際にプレイして懐かしさに浸れる、そんな環境を目指して…



7F	リクエストゲームフロア （リクエストをもとに、2ヶ月ごとにゲームを入れ替え！）
6F	レトロゲームフロアⅠ （1986年以前のゲームを中心に展開中！）
5F	レトロゲームフロアⅡ （1986年以降のゲームを中心に展開中！）
4F	シューティングゲームフロア （ハイスコア対象のゲームをメインに、新作ゲームが勢揃い！）
3F	バトルゲームフロアⅡ （最新2D格闘ゲーム勢揃い！大会はこのフロアで開催！）
2F	バトルゲームフロアⅠ （最新3D系格闘ゲーム＆麻雀ゲームが勢揃い！）
1F	プライズ・大型ゲームフロア （ゲームキャラクターグッズに徹した、妥協のないプライズコーナー！）

レトロゲームから新作ゲームまでおまかせ！

AKIHABARA トライアミューズメントタワー AMUSEMENT TOWER 1995

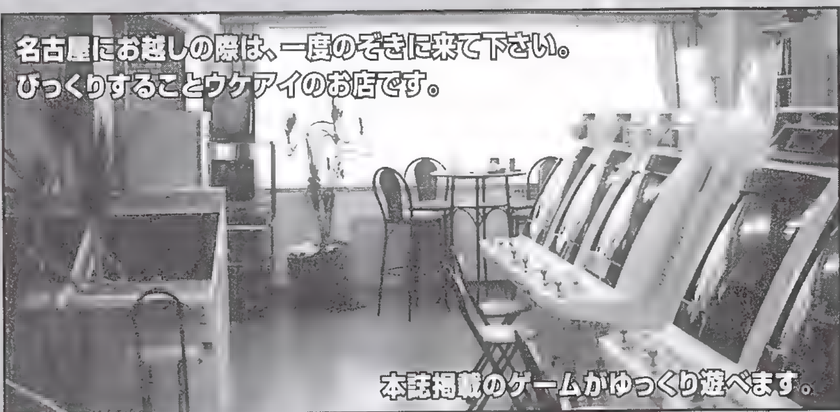
トライアミューズメントタワー

〒101　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL＆FAX 03-5295-2345

最良の

本当にゲームがすきだから

プレー環境を
あなたに…



年内無休　12:00〜24:00

ゲーマーズ・パシュト

GAMERS Pashtö

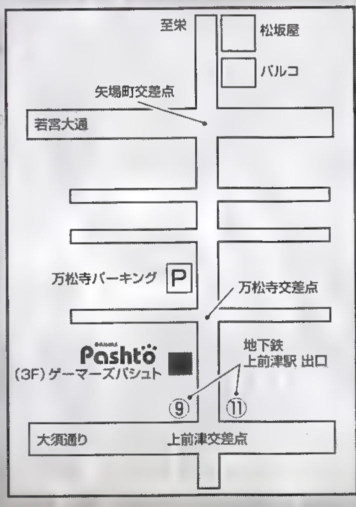
ETC.「Pashto's」file

- 全日本ぷよ協会加盟店。
- 偶数月、「ぷよぷよ通」コンパイル公認大会を定期開催。（中部地区最大のサークルの本拠地）
- ゲーメスト攻略記事の切り抜きファイルの閲覧。
- 豊富に取り揃ったメストビデオライブラリの閲覧。
- タイムプレイ時、貸切制。5人なら1時間一人100円。
- 店内全面フローリング。スリッパ履き。

・access

JR金山駅から地下鉄名城線に乗って「上前津駅」下車
JR千種駅から地下鉄鶴舞線に乗って「上前津駅」下車
⑨番か⑪番出口より北へ徒歩1分。

〒460愛知県名古屋市中区大須3−31−16近藤ビル3F
PHONE&FAX. 052-261-8460



レトロゲームを独自のシステムで…

店内全23台中、10台をレトロゲームに割り当て、半月毎に入れ替え。そしてその10台すべてにヘッドホン端子を設置し、純粋にVGMを楽しみながらプレーが可能。

「入れ替え」は毎回テーマをもってあたっており、例えば「ナムコもので主に家庭用に移植されていない基板を」といったレイアウトだったり…。

レトロゲームに関しては、会員・一般を問わず、30分300円、1時間500円の料金設定でもプレイ可能で、どなたでもお楽しみいただけます。

メンバーズクラブに入会すると…

会員特典は多数。

中でも一番のウリは100超の在庫の中から基板のリクエストができること。料金設定は300yen/30min.、500yen/1h.のタイムプレイ。

その他、ビデオコンバーター常備で自分のプレイを録画して楽しめます。筐体は専用で1台常設。

オリジナル企画の一部を紹介すると…

「プライズゲームアタック」と称し、ひとつのゲームを選び期間中1コインクリアを達成された方に粗品をプレゼント。

また筐体を3台横並びにしてあの往年の名機「ダライアス」「ニンジャウォリアーズ」等大型筐体物を復元して遊ぶといった実験も展開。

イベントは店のカラーを出すべくアンケート集計で企画。（世間でいうところの）マイナーなゲームで大会等も行っております（アウトフォクシーズ・ティンクルスタースプライツなど）。

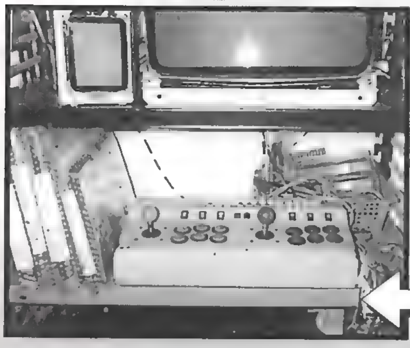
基板で遊ぶ毎日ッ

を、ウットリ夢見る方&さらに充実させたい方の強〜い味方!!
ミルキーウェイで〜す!

むかし、クリアする前に消えてしまったあのゲームを終わらせたいっとか。名作っていわれると無茶苦茶気になるけど、あのゲームって自分の子供の頃のやつなんだよな〜、とか。ちがうんだ〜っ、家庭用に移植されたソフトも確かに面白いけど、ゲームセンターでプレイするときの感触とはやっぱり違うんだようっ、とか。ゆっくりじっくりプレイして極めの道を目指してやるぜっ、フフフフフ…、とか。思い入れは十人十色ですが、その達成に向けての協力をおしまないお店、ミルキーウェイです!!
自分の理想とする基板ライフ&スタイルを実現させるときは是非ご利用下さい!さきいな疑問からディープな質問までお待ちしております。



初心者の方には親切にお教えします。誰でもはじめは何も知らない状態なので、どんどんわからないことは質問して下さい。予算についてもお気軽にご相談下さいね。





ボタンの色や配置を思うがままの自作パネル!!

上段にモニター、下段にC·BOXをおいて準備バッチリ

通常在庫はダイレクトメール(無料のサービスです。)で最新モノをチェック。探している基板は入荷待ち予約できるし、もちろん新作だってジャンルを問わず予約できます!

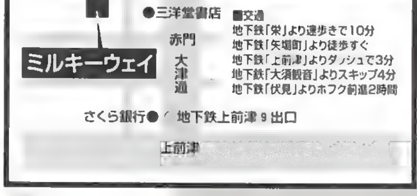
C·BOXのパワーアップや自作を考えているマニアさんには各パーツを御用意しています。なければ取り寄せもします。又、ミルキーウェイで自作したパネルもいろいろあります。

買い取りもやっています!遊びつくしたゲームは次に待っている人のところへ旅立たせてあげましょう!個人のみならず業者さんもドシドシよろしくお願いします!!

WELCOME

『ミルキーウェイ会員いつでも募集中!』

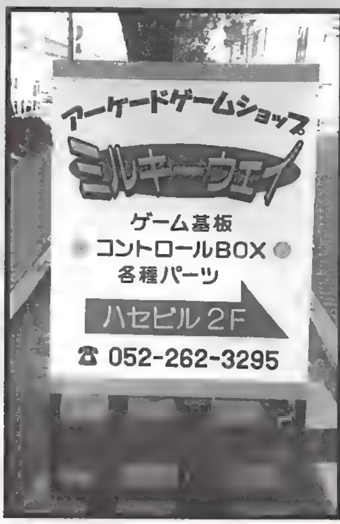
詳しくはお問い合わせ下さい。(会員特典もりもり!)



ミルキーウェイ

〒460名古屋市中区大須3-5-13
ハセビル2F
TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
営業時間AM11:00〜PM7:00　水・木曜定休
FAXは24H受付OKです

来店歓迎 地図の通りにくるとたどりつく「え?!マジでココでいいの?」というビルの前。初めは誰もがとまどうけれど目印はこの看板→



ARCADE VIDEO GAME FULL LIST

アーケードビデオゲームフルリスト

1：このリストは基本的に業務用ビデオゲームで構成されており、景品やメダルの排出が主な目的のゲームは扱っておりません。
2：このリストは1971年から1997年9月31日までに発売されたゲームを取り扱っています。
3：SHTなどアルファベット3文字で大まかなジャンルを表しています。
　ACT：アクション（アクションシューティング含む）
　SHT：シューティング
　対戦格闘：対戦格闘ゲーム
　BLO：ブロックくずし
　DET：ドットイート
　PIN：ピンボール、フリッパー
　GUN：ガンシューティング
　花札：花札
　MJ：麻雀
　カード：トランプ
　LD：レーザーディスクゲーム
　PUZ：パズル
　QUZ：クイズ
　RAC：レース、ドライブ
　SPO：スポーツ
　EX：いずれにも該当しないもの
　TBL：テーブル遊戯
　TEF：占い
4：販売・発売・制作メーカーが異なるタイトルに関して、基本は制作メーカーを指しています。
そのタイトルのよこに「<メーカー名>」と表記しているもがあります。それは<　　>のメーカーがゲームを開発し、項目メーカーが発売や販売を行ったことを表しています。

このアーケードビデオゲームフルリストは、A.M.P.グループ/アマチュアライン制作「究極ビデオゲームフルリスト」を参考とし、ゲーメストが調べたものです。

アイレム株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1978	IPMインベーダー	SHT
1978	IPMインベーダーPART 2	SHT
1978	IPMインベーダーPART 3	SHT
1978	IPM麻雀	MJ
1978	カラーサーカス	ACT
1978	スターダスト	BLO
1978	テーブルブロック	BLO
1978	ニャンコロ	BLO
1978	パワーブロック	BLO
1978	ピッコロ	BLO
1978	ラインボール	SPO
1979	PTギャラクシーウォーズ	SHT
1979	カプセルインベーダー	SHT
1979	スペースコマンド	SHT
1979	ニューブロックX	BLO
1979	ニューブロックZ	BLO
1979	リーチ麻雀	MJ
1979	麻雀DX	MJ
1980	(アイレム)ギャラクシアン	SHT
1980	(アイレム)コマンダー	SHT
1980	アンドロメダSS	SHT
1980	いたずらエンゼル	BLO
1980	グリーンベレー	SHT
1980	スカイシューター	SHT
1980	パンサー	SHT
1980	ピーティーリーチマージャン	MJ
1980	銀河帝国の逆襲	SHT
1981	WWIII	SHT
1981	デモンアイX	SHT
1982	デラックスパンチングキッド	ACT
1982	パンチングキッド	ACT
1982	フィーバー麻雀	MJ
1982	ムーンパトロール	SHT
1982	ワンダーホール	ACT
1983	10ヤードファイト	SPO
1983	ジッピーレース	ACT
1983	トロピカルエンジェル	SPO
1984	VS10ヤードファイト	SPO
1984	ザ・バトルロード	SHT
1984	ロードランナー	PUZ
1984	ワイリータワー	ACT
1985	アルマジロ	SHT
1985	スパルタンX	ACT
1985	スペランカー	ACT
1985	バトルバード	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1985	ロードランナーII　バンゲリング帝国の逆襲	PUZ
1985	ロードランナーIII　魔神の復活	PUZ
1985	ロットロット	PUZ
1986	スペランカーII 23の鍵	ACT
1986	ロードランナーIV帝国からの脱出	ACT
1986	妖獣伝	SHT
1987	Mr. HELIの大冒険	SHT
1987	R—TYPE	SHT
1987	怪傑ヤンチャ丸	ACT
1987	小僧隊ガッチョ	ACT
1987	妖獣綺談ゲルニカ	ACT
1988	イメージファイト	SHT
1988	ビジランテ	ACT
1988	最後の忍道	ACT
1988	迷宮島＜ナナオ＞	PUZ
1989	R—TYPEII	SHT
1989	Xマルチプライ	SHT
1989	ドラゴンブリード	SHT
1989	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	ACT
1989	四川省＜タムテックス＞	PUZ
1990	アイレムエアデュエル	SHT
1990	パウンドフォーパウンド	SPO
1990	メジャータイトル	SPO
1990	大工の源さん	ACT
1991	ガンフォース	ACT
1991	ギャロップ	SHT
1991	クロスブレイズ	ACT
1991	サンダーブラスター	SHT
1991	ボンバーマン＜ハドソン＞	ACT
1991	剣豪	ACT
1991	覇沙夢	PUZ
1992	R—TYPE LEO＜ナナオ＞	SHT
1992	アンダーカバーコップス	ACT
1992	クイズF—11.2フィニッシュ	QUZ
1992	ボンバーマンワールド＜ハドソン＞	ACT
1992	メジャータイトル 2	SPO
1992	魔法警備隊ガンホーキ	SHT
1993	エンゼルウィスパー	TEF
1993	ぐっすんおよよ	PUZ
1993	パーフェクトソルジャーズ	対戦格闘
1993	ファイアーバレル＜タムテックス＞	SHT
1993	フック	ACT
1993	海底大戦争	SHT
1993	四川省II＜タムテックス＞	PUZ
1993	野球格闘リーグマン	ACT
1994	ジオストーム	ACT
1994	ダイス　ダイス　ダイス	PUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ドリームサッカー	SPO
1994	ドリームサッカー'94	SPO
1994	ベストイレブン	SPO
1994	ワールドPKサッカー	SPO

アタリゲームズコーポレーション

年	ゲーム名	ジャンル
1972	ポン	SPO
1973	エリミネーション	
1973	ガッチャ	ACT
1973	スーパーポン	SPO
1973	スペースレース	ACT
1973	ポンダブルス	SPO
1974	カドラポン	SPO
1974	グランドトラック10（GT—X）	RAC
1974	クワック	SHT
1974	スパイク	SPO
1974	タッチミー	
1974	タンク	ACT
1974	ツインレーサー	RAC
1974	トラック20	RAC
1974	ピンポン	ACT
1974	フォーミュラ	RAC
1974	リバウンド	SPO
1975	アンチエアクラフト	SHT
1975	インディ800	RAC
1975	クラッシュアンドスコア	
1975	ゴール 4	
1975	ジェットファイター	SHT
1975	パースーツ	
1975	ハイウェイ	
1976	アウトロー	SHT
1976	アタリアン	
1976	インディ 4	RAC
1976	エフワン	RAC
1976	クイズショー	
1976	コップス　アンド　ロバーズ	
1976	スタントサイクル	ACT
1976	スプリント	RAC
1976	スプリント 2	RAC
1976	タンク 8	SHT
1976	ナイトドライバー	RAC
1976	ビデオベースボール	SPO
1976	フライボール	SPO
1976	ブレイクアウト	PUZ
1976	ル・マン	RAC
1977	エアボーンアベンジャー	
1977	キャニオンボンバー	

年	ゲーム名	ジャンル
1977	スーパーバグ	RAC
1977	スターシップ	SHT
1977	スプリント４	RAC
1977	スプリント８	RAC
1977	タイム	
1977	デストロイヤー	
1977	ドミノ	
1977	ドラッグレース	RAC
1977	プールシャーク	
1978	アバランチ	BLO
1978	ウルトラタンク	SHT
1978	エフワンマッハ	RAC
1978	オービット	
1978	スーパーブレイクアウト	BLO
1978	スカイダイバー	ACT
1978	スカイライダー	SHT
1978	スモーキージョー	RAC
1978	トーナメントテーブル	
1978	フットボール	SPO
1978	ミドルアース	
1979	４プレイヤーフットボール	SPO
1979	アステロイド	SHT
1979	サブズ	SHT
1979	サブマリン	SHT
1979	スーパーマン	
1979	バスケットボール	SPO
1979	ビデオピンボール	PIN
1979	ファイアートラック	
1979	ヘラクレス	
1979	ルナーランダー	ACT
1980	ウォーロード	SHT
1980	サッカー	SPO
1980	バトルゾーン	SHT
1980	ミサイルコマンド	SHT
1980	モンテカルロ	
1981	アステロイドデラックス	SHT
1981	センティピード	SHT
1981	テンペスト	ACT
1981	レッドバロン	
1982	グラビター	SHT
1982	スペースデュエル	SHT
1982	ファースト　フレディ	
1982	リバレーター	
1983	クリスタルキャッスル	DET
1983	スターウォーズ	SHT
1983	ファイヤーフォックス	SHT
1983	フードファイト	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1983	フットファイター	
1983	メイヤーハヴォック	ACT
1984	アイロボット	SHT
1984	クローク＆ダガー	ACT
1984	ペーパーボーイ	ACT
1984	マーブルマッドネス	ACT
1984	ミリピード	SHT
1985	インディジョーンズ	ACT
1985	エンパイアストライクバック	
1985	ガントレット	ACT
1985	テンプル　オブ　ドゥーム	
1985	ピーターパックラット	ACT
1985	ロードランナー	ACT
1986	720度	ACT
1986	ガントレットII	ACT
1986	ガントレットIIプレイヤー	ACT
1986	スーパースプリント	RAC
1986	チャンピオンシップスプリント	SPO
1986	ロードブラスターズ	RAC
1987	RBIベースボール	SPO
1987	ザイボット	ACT
1987	スターウォーズIII JEDAI	SHT
1987	チャンピオンスプリント	RAC
1988	サイバーボール	SPO
1988	ツービン	ACT
1988	ビンジケーターズ	SHT
1988	ブラステロイド	SHT
1989	S．T．U．N．ランナー	SHT
1989	クラックス	PUZ
1989	サイバーボール2027	SPO
1989	スカル＆クロスボーンズ	
1989	テトリス	PUZ
1989	ハードドライビン	RAC
1989	バットランズ	RAC
1989	ピットファイター	ACT
1991	オフ　ザ　ウォール	
1991	ガーディアンオブザフッド	ACT
1991	スティールタロンズ	ACT
1991	ランパート	ACT
1991	レースドライビン	RAC
1991	ロードライアット４WD	RAC
1991	ロードリオット	RAC
1992	スペースロウズ	SHT
1992	モトフレンジー	SPO
1992	リリーフピッチャー	SPO
1994	T—Mek	
1995	エリア51	GUN

年	ゲーム名	ジャンル
1995	サンフランシスコラッシュ　エクストリームレーシング	RAC
1995	フープ　イット　アップ	
1995	プライマルレイジ	対戦格闘
1996	Gretzky's Hockey	SPO
1996	フリーズ	PUZ
1997	マキシマムフォース	GUN
1997	メイス　ザ　ダーク　エイジ	

株式会社アトラス

年	ゲーム名	ジャンル
1991	ボラックス<NTC>	SHT
1992	ブレイゾン	SHT
1993	ウイングフォース<AI>	SHT
1993	オーマイガァー！	PUZ
1993	豪血寺一族	対戦格闘
1994	ななめでまじっく！	PUZ
1994	へべれけのぽぷーん<サン電子>	PUZ
1994	豪血寺一族２	対戦格闘
1995	学園バラエティー	ACT
1995	豪血寺外伝　最強伝説	対戦格闘
1995	首領蜂<ケイブ>	SHT
1995	卒業証書<ミッチェル／ヤンヤカ>	ACT
1996	グルーヴオンファイト	対戦格闘
1996	プリクラ(プリンセスクララ)大作戦	ACT
1997	ヘブンズゲート<ラクジン>	対戦格闘
1997	怒首領蜂<ケイブ>	SHT

株式会社アリカ

年	ゲーム名	ジャンル
1996	ストリートファイターEX	対戦格闘
1997	ストリートファイターEXプラス	対戦格闘

株式会社アルュメ

年	ゲーム名	ジャンル
1991	レゾン	SHT
1992	ジンジンジップ	SHT
1992	ブランディア	対戦格闘
1993	SDガンダムネオバトリング	SHT
1993	ウォーオブエアロ	SHT
1993	マッドシャーク	SHT
1993	仮面ライダー倶楽部バトルレーサー	RAC
1993	機動戦士ガンダム	対戦格闘
1994	まじかるスピード	カード
1994	機動戦士ガンダム　EX REVUE	対戦格闘
1995	機動戦士ガンダムファイナルシューティング	GUN

株式会社エーディーケイ（アルファ電子工業株式会社）

年	ゲーム名	ジャンル
1981	クラッシュローラー	DET
1981	コロスケローラー	DET

年	ゲーム名	ジャンル
1981	ジャンプバグ	ACT
1982	タルボット	ACT
1982	将棋	TBL
1982	将棋パート2	TBL
1983	エキサイティングサッカー	SPO
1983	タルボット　パートII	ACT
1983	チャンピオンベースボール	SPO
1983	チャンピオンベースボール2	SPO
1984	エクイテス	SHT
1984	チャンピオンクロッケー	SPT
1984	ブルファイター	SPO
1985	エキサイティングサッカー2	SPO
1985	ザ高校野球	SPO
1985	スプレンダーブラスト	RAC
1985	チェーンピット	
1985	パーフェクトジャンピューター	MJ
1985	ハイボルテージ	SHT
1986	カイロスの館	ACT
1986	スーパースティングレイ	ACT
1986	フラワー	SHT
1986	名人戦	TBL
1987	バトルフィールド	ACT
1987	対家麻濡感	MJ
1987	対家麻濡感　六本木ライヴ編	MJ
1988	ゴールドメダリスト	SPO
1988	スカイソルジャー	SHT
1989	ギャングウォーズ	ACT
1989	スーパーチャンピオンベースボール	SPT
1989	スカイアドベンチャー	SHT
1990	ニンジャコンバット	ACT
1990	マジシャンロード	ACT
1991	エイトマン	ACT
1991	クロスソード	ACT
1991	スラッシュラリー	RAC
1991	ラギ	ACT
1992	ニンジャコマンドー	ACT
1992	ワールドヒーローズ	対戦格闘
1993	ワールドヒーロズ2	対戦格闘
1994	ワールドヒーローズ2 JET	対戦格闘
1994	痛快ガンガン行進曲	対戦格闘
1995	ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘
1995	将棋の達人	TBL
1996	オーバートップ	RAC
1996	ティンクルスタースプライツ	SHT
1996	ニンジャマスターズ	対戦格闘

年	ゲーム名	ジャンル

株式会社エイティング／有限会社ライジング

年	ゲーム名	ジャンル
1993	魔法大作戦	SHT
1994	ボンバーマン　ぱにっくボンバー	PUZ
1994	疾風魔法大作戦	SHT
1996	バトルガレッガ	SHT
1996	蒼穹紅蓮隊	SHT
1997	ブラッディロア	対戦格闘

株式会社エス・エヌ・ケイ（株式会社新日本企画）

年	ゲーム名	ジャンル
1978	マイコンキット	BLO
1978	マイコンキット2	BLO
1978	マイコンキット3	BLO
1978	マイコンブロック	BLO
1978	宇宙戦艦ヤマト	BLO
1979	スペースマイコンキット	BLO
1979	メロディーインベーダー	SHT
1979	与作	ACT
1980	アトムスマッシャー	SHT
1980	ヴァンガード	SHT
1980	オズマウォーズ	SHT
1980	サスケVSコマンダー	SHT
1980	サファリラリー	DET
1980	ザ・モンキー	
1980	モンキーフレンド	
1981	サタンオブサターン	SHT
1981	スーパータンク<アタリ>	DET
1982	ジャックと豆の木<野間貿易>	ACT
1982	パイオニアバルーン	SHT
1982	ファンタジー	ACT
1982	プロビリヤード	SPO
1982	ラッソ	ACT
1983	ジョイフルロード	RAC
1983	タングラムQ	PUZ
1983	チャンピオンベースボール2<アルファ電子工業>	SPO
1983	マービンメイズ	DET
1983	麻雀教室	MJ
1984	ヴァンガードII	SHT
1984	キャンバスクロッキー	ACT
1984	グラジエイター	ACT
1984	ジャンピングクロス	ACT
1984	マッドクラッシャー	ACT
1984	出世大相撲<テクノスジャパン>	SPO
1985	ASO	SHT
1985	T. A. N. K.	SHT
1985	ハル21	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1985	メイン・イベント	SPO
1985	激走<イースタン>	ACT
1985	雀王II<ダイナックス>	MJ
1986	アテナ	ACT
1986	バミューダトライアングル	SHT
1986	雀王III<ダイナックス>	MJ
1986	怒　IKARI	SHT
1986	怒号層圏	ACT
1986	名人戦<アルファ電子工業>	TBL
1987	ゲバラ	ACT
1987	サイコソルジャー	ACT
1987	ジャンボウ	BLO
1987	ジャンボウ2	BLO
1987	タッチダウンフィーバー	SPO
1987	バトルフィールド<アルファ電子工業>	ACT
1987	ワールドウォーズ	SHT
1988	カントリークラブ	SPO
1988	ゴールドメダリスト<アルファ電子工業>	SPO
1988	スカイソルジャー<アルファ電子工業>	SHT
1988	タッチダウンフィーバーII	SPO
1988	パドルマニア	SPO
1988	ファイティングサッカー	SPO
1988	(リートレビノの)ファイティングゴルフ	SPO
1988	航空騎兵物語	SHT
1988	脱獄	ACT
1989	SAR	ACT
1989	ギャングウォーズ<アルファ電子工業>	ACT
1989	スーパーチャンピオンベースボール<アルファ電子工業>	SPO
1989	スカイアドベンチャー<アルファ電子工業>	SHT
1989	ストリートスマート	ACT
1989	ネクストスペース<パサデナインターナショナル>	SHT
1989	ビーストバスターズ	GUN
1989	プレヒストリックアイル	
1989	メガナイズドアタック	GUN
1989	原始島	SHT
1989	怒III	SHT
1990	NAM—1975	ACT
1990	ザ・スーパースパイ	ACT
1990	ジョイジョイキット	PUZ
1990	トッププレイヤーズゴルフ	SPO
1990	ニンジャコンバット<アルファ電子工業>	ACT
1990	ベースボールスターズプロフェッショナル	SPO
1990	マジシャンロード<アルファ電子工業>	ACT
1990	ライディングヒーロー	RAC
1990	麻雀狂列伝	MJ
1991	2020スーパーベースボール<パラス>	SPO
1991	ASOII	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1991	あしたのジョー伝説＜ウェイブ＞	ACT
1991	エイトマン＜アルファ電子工業＞	ACT
1991	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT
1991	クイズ大捜査線	QUZ
1991	クロスソード＜アルファ電子工業＞	ACT
1991	ゴーストパイロット	SHT
1991	サイバーリップ	ACT
1991	サッカーブロール	SPO
1991	スラッシュラリー＜アルファ電子工業＞	RAC
1991	バーニングファイト	ACT
1991	フットボールフレンジー	SPO
1991	みなさんのおかげです＜モノリス＞	MJ
1991	ミューティションネイション	ACT
1991	ラギ＜アルファ電子工業＞	ACT
1991	ラストリゾート	SHT
1991	リーグボウリング	SPO
1991	ロボアーミー	ACT
1991	餓狼伝説	対戦格闘
1991	戦国伝承	ACT
1991	麻雀狂列伝　西日本編	MJ
1992	キング・オブ・ザ・モンスターズ２	ACT
1992	クイズ迷探偵NEO&GEO	QUZ
1992	ニンジャコマンドー＜アルファ電子工業＞	ACT
1992	ビューポイント＜サミー工業＞	SHT
1992	ベースボールスターズ２	SPO
1992	ワールドヒーローズ＜アルファ電子工業＞	対戦格闘
1992	得点王	SPO
1992	龍虎の拳	対戦格闘
1993	サムライスピリッツ	対戦格闘
1993	ファイヤースープレックス	SPO
1993	ワールドヒーロズ２＜ADK＞	対戦格闘
1993	餓狼伝説２	対戦格闘
1993	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘
1993	戦国伝承２	ACT
1994	オペレーション(作戦名)ラグナロク＜NMK＞	SHT
1994	クイズ・キング・オブ・ファイターズ＜ザウルス＞	QUZ
1994	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	対戦格闘
1994	トップハンター	ACT
1994	ファイトフィーバー＜ビッコム＞	対戦格闘
1994	ボンバーマン　ぱにっくボンバー＜エイティング/ライジング＞	PUZ
1994	真サムライスピリッツ	対戦格闘
1994	雀神伝説＜エイコム＞	MJ
1994	痛快ガンガン行進曲＜ADK＞	対戦格闘
1994	得点王２	SPO
1994	龍虎の拳２	対戦格闘
1995	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘
1995	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘

年	ゲーム名	ジャンル
1995	ステークスウィナー＜ザウルス＞	ACT
1995	パズルdeポン＜ビスコ＞	PUZ
1995	まる子デラックスクイズ＜タカラ＞	QUZ
1995	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘
1995	ワールドヒーローズパーフェクト＜ADK＞	対戦格闘
1995	餓狼伝説３	格闘
1995	将棋の達人＜ADK＞	TBL
1995	超人学園ゴウカイザー＜テクノスジャパン＞	対戦格闘
1995	天外魔境真伝＜ハドソン＞	対戦格闘
1995	得点王３	SPO
1995	風雲黙示録	対戦格闘
1996	アートオブファイティング龍虎の拳外伝	対戦格闘
1996	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘
1996	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘
1996	ステークスウィナー２＜ザウルス＞	ACT
1996	ニンジャマスターズ＜ADK＞	対戦格闘
1996	ビッグトーナメントゴルフ＜ナスカ＞	SPO
1996	メタルスラッグ＜ナスカ＞	ACT
1996	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘
1996	神凰拳＜システムビジョン＞	対戦格闘
1996	得点王　炎のリベロ	SPO
1996	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘
1997	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘
1997	ネオ・Mr．DO！＜ビスコ＞	ACT

株式会社エヌエムケイ

年	ゲーム名	ジャンル
1985	シティコネクション	ACT
1986	アーガス	SHT
1986	バルトリック	SHT
1987	サイキック５	ACT
1987	ぶたさん	ACT
1988	P—47	SHT
1988	魔魁伝説	ACT
1989	タスクフォースハリアー	SHT
1989	天聖龍	ACT
1990	ムスタング	SHT
1991	QUIZ学園パラダイス	QUZ
1991	サンダードラゴン	SHT
1991	シュトラール	SHT
1991	はちゃめちゃファイター	SHT
1991	宇宙戦艦ゴモラ	SHT
1992	サボテンボンバーズ	ACT
1992	超時空要塞マクロス	SHT
1993	ガンネイル	SHT
1993	クイズ　ぱにくるファンタジー	QUZ
1993	サンダードラゴン２	SHT
1993	ボンジャックツイン	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1993	超時空要塞マクロスII	SHT
1994	オペレーション(作戦名)ラグナロク	SHT
1994	ラピッドヒーロー	SHT
1995	P—47ACE	SHT

株式会社カプコン

年	ゲーム名	ジャンル
1984	1942	SHT
1984	ソンソン	ACT
1984	バルガス	SHT
1984	ひげ丸	ACT
1985	エグゼドエグゼス	SHT
1985	ガンスモーク	ACT
1985	セクションZ	SHT
1985	戦場の狼	ACT
1985	魔界村	ACT
1986	アレスの翼	SHT
1986	サイドアーム	SHT
1986	ラッシュ＆クラッシュ	ACT
1986	闘いの挽歌	ACT
1987	1943	SHT
1987	ストリートファイター	ACT
1987	トップシークレット	ACT
1987	ブラックドラゴン	ACT
1987	虎への道	ACT
1987	必殺！無頼拳	ACT
1988	1943改	SHT
1988	F１ドリーム	RAC
1988	カプコンボウリング＜インクレディブルテクノロジー＞	SPO
1988	マッドギア	ACT
1988	ラストデュエル	SHT
1988	ロストワールド	ACT
1988	七対子一萬去ってまた一萬＜ユウガ＞	MJ
1988	大魔界村	ACT
1988	麻雀学園２・学園長の復讐＜フェイス＞	MJ
1989	アドベンチャークイズ　カプコンワールド	QUZ
1989	ウイロー	ACT
1989	エリア88	SHT
1989	カプコンベースボール	SPO
1989	ストライダー飛竜	ACT
1989	ドカベン	SPO
1989	ドカベン２	SPO
1989	ファイナルファイト	ACT
1989	ポーカーレディース＜ミッチェル＞	カード
1989	ポンピングワールド＜ミッチェル＞	ACT
1989	天地を喰らう	ACT
1990	1941	SHT
1990	U．S．NAVY	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1990	アタックス＜リーランド＞	PUZ
1990	スーパーパン＜ミッチェル＞	ACT
1990	スーパー（禁）版＜ユウガ＞	MJ
1990	チキチキボーイズ	ACT
1990	ニモ	ACT
1990	ハテナ？の大冒険	QUZ
1990	マジックソード	ACT
1990	戦場の狼II	ACT
1991	キャプテンコマンドー	ACT
1991	クイズ三國志	QUZ
1991	クイズ殿様の野望	QUZ
1991	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	ACT
1991	ストリートファイターII	対戦格闘
1991	チャリオット（ワンダー3）	SHT
1991	ドンプル（ワンダー3）	PUZ
1991	ブロックブロック	BLO
1991	マッドドッグマックリー＜アメリカンレーザーゲーム＞	GUN
1991	ルースターズ（ワンダー3）	ACT
1992	カプコンワールド2	QUZ
1992	ストリートファイターIIダッシュ	対戦格闘
1992	ストリートファイターIIダッシュターボ	対戦格闘
1992	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	ACT
1992	バース	SHT
1993	キャディラックス	ACT
1993	スーパーストリートファイターII	対戦格闘
1993	パニッシャー	ACT
1993	マッスルボマー	ACT
1993	マッスルボマーDUO	ACT
1993	天地を喰らうII	ACT
1994	アルティミットエコロジー	SHT
1994	ヴァンパイア	対戦格闘
1994	エイリアンVSプレデター	ACT
1994	エックスメン　チルドレン　オブ　ジ　アトム	対戦格闘
1994	クイズ＆ドラゴンズ	QUZ
1994	スーパーストリートファイターIIX	対戦格闘
1994	スーパーマッスルボマー	ACT
1994	ダンジョンズ＆ドラゴンズⓇタワーオブドゥーム	ACT
1994	パワードギア	ACT
1994	ぷにっきぃず	PUZ
1994	拳聖土竜	ACT
1995	ヴァンパイアハンター	対戦格闘
1995	クイズ殿様の野望2　全国版	QUZ
1995	サイバーボッツ	対戦格闘
1995	ストリートファイターZERO	対戦格闘
1995	ストリートファイター　ザ　ムービー	対戦格闘
1995	マーヴルスーパーヒーローズ	対戦格闘
1995	ロックマン・ザ・パワーバトル	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1995	闘神伝2＜タカラ＞	対戦格闘
1996	19XX	SHT
1996	ウォーザード	ACT
1996	エックスメンVSストリートファイター	対戦格闘
1996	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	QUZ
1996	スーパーパズルファイターIIX	PUZ
1996	スターグラディエイター	対戦格闘
1996	ストリートファイターEX＜アリカ＞	対戦格闘
1996	ストリートファイターZERO2	対戦格闘
1996	ストリートファイターZERO2アルファ	対戦格闘
1996	ダンジョンズ＆ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	ACT
1996	ロックマン2　ザ　パワーファイター	ACT
1997	ヴァンパイアセイヴァー	対戦格闘
1997	ヴァンパイアセイヴァー2	対戦格闘
1997	ストリートファイターEXプラス＜アリカ＞	対戦格闘
1997	ストリートファイターIII	対戦格闘
1997	バトルサーキット	ACT
1997	ポケットファイター	対戦格闘
1997	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター	対戦格闘

株式会社カネコ

年	ゲーム名	ジャンル
1982	フライボーイ	ACT
1983	カンキックキッド	ACT
1983	ジャンプコースター	ACT
1983	ファイティングローラー	ACT
1983	ボギー83	ACT
1984	ハイウェイジャンパー	RAC
1984	リングファイター	SPO
1985	ヌンチャクン	ACT
1985	ユケユケ山口君	ACT
1985	レディーマスター	ACT
1985	侍　日本一	ACT
1986	アルファックスZ	SHT
1986	プレビリアン	SPO
1987	VSホットスマッシュ	SPO
1987	スーパーQIX	ACT
1988	Dr.　トッペル探検隊	SHT
1988	ヘビーユニット	SHT
1988	歌舞伎Z	ACT
1988	火激	ACT
1989	DJ BOY	ACT
1990	エアバスター	SHT
1990	ギャルズパニック	ACT
1991	ベルリンの壁	ACT
1992	ビーラップボーイズ	ACT
1992	マジカルクリスタルズ	ACT
1992	富士山バスター＜カネコ＞	対戦格闘

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ウォーオブエアロ＜アルュメ/ヤンチェン＞	SHT
1993	ウォーオブエアロ＜ヤンチェン＞	SHT
1993	爆裂BREAKER	SHT
1994	ギャルズパニックII(クイズバージョン)	ACT
1994	ギャルズパニックII(スペシャルエディション)	ACT
1994	グレート1000マイルズラリー	ACT
1994	究極PC原人	ACT
1994	大江戸ファイト＜ATOP＞	対戦格闘
1995	ギャルズパニック3	ACT
1995	グレート1000マイルズラリー2	ACT
1995	ジャッキーチェン	対戦格闘
1996	ギャルズパニック4遊	ACT
1996	ジャンジャンパラダイス＜エレクトロデザイン＞	MJ
1997	ギャルズパニックS	ACT
1997	さるかにハムぞう	PUZ
1997	閃激ストライカー＜ワラシ＞	SHT

ケイブ

年	ゲーム名	ジャンル
1995	首領蜂	SHT
1997	怒首領蜂	SHT

コナミ株式会社(レジャック株式会社)

年	ゲーム名	ジャンル
1977	デストロイヤー	BLO
1977	ブロックヤード	BLO
1978	スーパーデストロイヤー	BLO
1978	スペースキング	SHT
1978	スペースシップ	SHT
1978	ニューブロックハンター	BLO
1978	ブレイカー	BLO
1978	ブロックインベーダー	BLO
1979	カーチェイス	DET
1979	カミカゼ	SHT
1979	スペースウォー	SHT
1979	リッチマン	BLO
1980	サイドワインダー	SHT
1980	ジ・エンド	SHT
1980	バリアン	SHT
1980	メイズ	PUZ
1981	ウルトラドーム	
1981	スーパーコブラ	SHT
1981	スクランブル	SHT
1981	ストラテジーX	SHT
1981	ターピン	ACT
1981	タクティシャン	SHT
1981	ビデオハスラー	SPO
1981	プールテーブル	SPO
1981	フロッガー	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1982	Qバード＜ゴッドリーブ＞	PUZ
1982	アミダー	ACT
1982	ガッタンゴットン	PUZ
1982	ジャングラー	ACT
1982	タイムパイロット	SHT
1982	ツタンカーム	ACT
1982	プーヤン	SHT
1983	ジャイラス	SHT
1983	ジュノファースト	SHT
1983	ハイパーオリンピック	SPO
1983	ロックンロープ	ACT
1984	サーカスチャーリー	ACT
1984	スーパーバスケットボール	SPO
1984	タイムパイロット'84	SHT
1984	ハイパーオリンピック'84	SPO
1984	バッドランズ	LD
1984	メガゾーン	SHT
1984	ロードファイター	RAC
1984	新入社員とおるくん	ACT
1985	RF 2	RAC
1985	イー・アル・カン・フー	ACT
1985	ギャラクティックウォーリアーズ	ACT
1985	グラディウス	SHT
1985	グリーンベレー	ACT
1985	ツインビー	SHT
1985	ピンポン	SPO
1985	少林寺ロード	ACT
1986	Mr. 五右衛門	ACT
1986	ウェックル・マン24＜コアランド＞	RAC
1986	ファイナライザー	SHT
1986	マンハッタン24分署	ACT
1986	沙羅曼陀	SHT
1986	大列車強盗	ACT
1986	特殊部隊ジャッカル	SHT
1986	恋のホットロック	ACT
1987	A—JAX	SHT
1987	コンバットスクール	SPO
1987	ザ・ハスラー	SPO
1987	シティボンバー	ACT
1987	ダブルドリブル	SPO
1987	ハイパークラッシュ	RAC
1987	バトランティス	SHT
1987	フラックアタック	SHT
1987	ブラックパンサー＜コアランド＞	ACT
1987	ライフフォース	SHT
1987	魂斗羅	ACT
1987	魔獣の王国	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1988	SUPER 魂斗羅	ACT
1988	グラディウスII	SHT
1988	クレイジーコップ	SHT
1988	サンダークロス	SHT
1988	チェッカーフラグ	RAC
1988	にゃんにゃんパニック	ACT
1988	ハードパンチャー	SPO
1988	ハイパースポーツスペシャル	SPO
1988	ホットチェイス	RAC
1988	ラビリンスランナー	ACT
1988	リングの王者	SPO
1988	悪魔城ドラキュラ	ACT
1988	餓流禍	ACT
1989	M. I. A	ACT
1989	キューブリック	PUZ
1989	クォース	PUZ
1989	クライムファイターズ	ACT
1989	グラディウスIII	SHT
1989	ピットファイター＜アタリ＞	ACT
1989	メインスタジアム	SPO
1989	急降下爆撃隊	SHT
1990	T. M. N. T.	ACT
1990	エイリアンズ	ACT
1990	サプライズアタック	ACT
1990	トライゴン	SHT
1990	パロディウスだ！	SHT
1990	パンクショット	SPO
1991	エスケープキッズ	ACT
1991	クライムファイターズ2	ACT
1991	ゴルフィンググレイツ	SPO
1991	ザ・シンプソンズ	ACT
1991	サンセットライダーズ	ACT
1991	サンダークロスII	SHT
1991	ゼクセクス	SHT
1991	ローラーゲームズ	ACT
1991	出たな！ツインビー	SHT
1992	G. I. ジョー	ACT
1992	X—MEN	ACT
1992	アステリクス	ACT
1992	バッキーオヘア	ACT
1992	ヘクシオン	PUZ
1993	ガイアポリス	ACT
1993	クイズ 学問ノススメ	QUZ
1993	スラムダンク	SPO
1993	バイオレントストーム	ACT
1993	プレミアーサッカー	SPO
1993	ポリネットウォリアーズ	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1993	マーシャルチャンピオン	対戦格闘
1993	ミスティックウォリアーズ	ACT
1993	メタモルフィックフォース	ACT
1993	リーサルエンフォーサーズ	GUN
1993	レーシングフォース	RAC
1993	究極戦隊ダダンダーン	ACT
1994	クイズ ドレミファグランプリ	QUZ
1994	ゴルフィンググレイツ2	SPO
1994	サッカースーパースターズ	SPO
1994	リーサルエンフォーサーズ2	GUN
1994	極上パロディウス	SHT
1994	対戦ぱずるだま	PUZ
1995	クイズ ドレミファグランプリ2	QUZ
1995	ゴールストーム	SPO
1995	スピードキング	RAC
1995	ツインビーヤッホー！	SHT
1995	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ
1995	ドラグーンマイト	対戦格闘
1995	ヘンリーエクスプローラーズ	GUN
1995	ミッドナイトラン	RAC
1995	沙羅曼陀2	SHT
1996	GTIクラブ	RAC
1996	ヴァーサスネットサッカー	SPO
1996	クイズ ドレミファグランプリ3	QUZ
1996	ジェットウエーブ	RAC
1996	スーパービシバシチャンプ	ACT
1996	スラムダンク2	SPO
1996	セクシーパロディウス	SHT
1996	だい好キッス	QUZ
1996	ハイパーアスリート	SPO
1996	ビシバシチャンプ	ACT
1996	ワインディングヒート	RAC
1996	実況パワフルプロ野球'96	SPO
1996	進め！対戦ぱずるだま	PUZ
1996	対戦とっかえだま	PUZ
1997	ウイニングスパイク	SPO
1997	ウエディングラプソディ	QUZ
1997	オペレーションサンダーハリケーン	GUN
1997	ソーラーアサルト	SHT
1997	トータルバイス	GUN
1997	ときめきメモリアルおしえてyour heart	EX
1997	とべ！ポリスターズ	SHT
1997	ハングパイロット	SPO

株式会社コンパイル

1992	ぷよぷよ	PUZ
1994	ぷよぷよ通	PUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1996	ぷよぷよSUN	PUZ

株式会社　彩京（彩アート京都）

年	ゲーム名	ジャンル
1993	バトルクロード	対戦格闘
1993	戦国エース	SHT
1994	ガンバード	SHT
1995	ストライカーズ1945	SHT
1996	戦国ブレード	SHT
1997	ソルディバイド	SHT

株式会社ザウルス

年	ゲーム名	ジャンル
1994	クイズ・キング・オブ・ファイターズ	QUZ
1995	ステークスウィナー	ACT
1996	ステークスウィナー２	ACT
1996	神凰拳＜ザウルス／システムビジョン＞	対戦格闘
1997	ウルトラ電流イライラ棒	ACT

株式会社サクセス

年	ゲーム名	ジャンル
1984	オセロ＜サクセス＞	TBL
1988	上海	PUZ
1989	究極のオセロゲーム	TBL
1989	上海II	PUZ
1990	琉球	PUZ
1991	コットン	SHT
1992	オーパーツ	BRO
1993	おいしいパズルはいりませんか	PUZ
1993	上海III	PUZ
1995	上海・万里の長城	PUZ
1996	カラオケクイズ・イントロドンドン	QUZ

サミー工業株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1978	STスペースインベーダー	SHT
1980	STギャラクシアン	SHT
1992	アンドロデュノス＜ビスコ＞	SHT
1992	ビューポイント	SHT
1992	富士山バスター＜カネコ／ATOP＞	対戦格闘
1993	イアナ・ギア	ACT
1993	サバイバルアーツ	対戦格闘
1993	ダイナギア＜スカラベ＞	ACT
1993	ヒーテッドバレル＜TAD＞	ACT
1994	イーグルショットゴルフ	SPO
1994	デッドリースポート	対戦格闘
1994	大江戸ファイト＜ATOP＞	対戦格闘
1995	エクストリームダウンヒル	SPO
1995	底抜け対戦ゲーム＜スカラベ＞	ACT
1995	麻雀ハイパーリアクション	MJ
1996	麻雀ハイパーリアクション２	MJ

サンソフト（サン電子株式会社）

年	ゲーム名	ジャンル
1978	ブロックチャレンジャー	BLO
1978	ブロックパーフェクト	BLO
1979	ギャラクシーフォース	SHT
1979	ランナウェイ	DET
1979	第３惑星　メテオ	SHT
1980	コスモポリス	SHT
1980	スピーク＆レスキュー	SHT
1980	ワープ　１	SHT
1981	ファンキーフィッシュ	SHT
1981	ルート16	DET
1982	アラビアン	ACT
1982	カンガルー	ACT
1983	マーカム	SHT
1984	ザ・ギネス	ACT
1984	ぺったんピュー	ACT
1985	いっき	ACT
1987	マドゥーラの翼	ACT
1988	上海＜サクセス＞	PUZ
1989	タフターフ	ACT
1989	ベイルート	ACT
1989	上海II＜サクセス＞	PUZ
1993	おいしいパズルはいりませんか＜サクセス＞	PUZ
1993	最強バトラー烈伝＜エポック／マルカ＞	ACT
1993	上海III＜サクセス＞	PUZ
1994	へべれけのぽぷーん	PUZ
1995	ギャラクシーファイト	対戦格闘
1995	上海　万里の長城	PUZ
1996	カラオケクイズ・イントロドンドン＜サクセス＞	QUZ
1996	わくわく７	対戦格闘

有限会社セイブ開発

年	ゲーム名	ジャンル
1982	ポンポコ	ACT
1983	スティンガー＜ニッコウ電子＞	SHT
1984	サイオン	SHT
1984	功夫大君＜セイブ開発＞	ACT
1984	赤ずきん	ACT
1985	ウィズ	ACT
1985	ショットライダー	RAC
1985	ナックルジョー	ACT
1986	エンパイアシティ1931	GUN
1986	パニックロード	ACT
1987	クロスシューター	SHT
1987	ダークミスト	ACT
1988	リードアングル	GUN
1989	ダイナマイトデューク	ACT
1989	ダブルダイナマイツ	ACT
1989	メタルフリーザー	SHT
1990	雷電	SHT
1991	グッとE雀	MJ
1991	とってもE雀	MJ
1992	セイブカップサッカー	SPO
1993	ゼロチーム	ACT
1994	雷電DX	SHT
1994	雷電II	SHT
1995	バイパーフェイズ１	SHT
1995	バイパーフェイズ１（NEW）	SHT
1995	戦球	PUZ
1996	E雀ハイスクール	MJ
1996	ライデンファイターズ	SHT

株式会社ジャレコ（株式会社ジャパンレジャー）

年	ゲーム名	ジャンル
1978	トラ・トラ・トラ	
1978	パイルブレークジュニア	
1978	ピットストップ	RAC
1978	ベースボール	SPO
1978	ホッピング	ACT
1978	ミッドナイトレース	RAC
1979	スペースコンバット	SHT
1979	スペシャルツイン	DET
1980	ファイターサイボーグ	
1980	ムーンライダー	
1980	レーザーショック	
1981	コスモス＜センチュリーエレクトロニクス＞	SHT
1981	ダークワーリアー	SHT
1981	ディンゴ＜ACG＞	ACT
1981	フライングサターン	
1982	スペースフォートレス	SHT
1982	ダズラー	ACT
1982	ノーティボーイ	ACT
1982	ブループリント	ACT
1982	ポップフレーマー	ACT
1983	エクセリオン	SHT
1983	カメレオン	ACT
1983	クイズタイムアタック	QUZ
1983	サターン	SHT
1983	チェックマン	ACT
1983	トップローラー＜ファルコン＞	ACT
1984	D―DAY	SHT
1984	パラレルターン	SPO
1984	ピンボ	BLO
1984	フォーメーションZ	SHT
1984	わいワイジョッキー・ゲートイン	RAC

年	ゲーム名	ジャンル
1985	アルカード	SHT
1985	シティコネクション<NMK>	ACT
1985	ディ・ディー	SHT
1985	フィールドコンバット	SHT
1986	アーガス<NMK>	SHT
1986	バルトリック<NMK>	SHT
1986	マイティエンジェル	SHT
1986	モモコ120%	ACT
1986	忍者じゃじゃ丸くん	ACT
1986	麻雀パーラー	MJ
1987	エクセライザー	SHT
1987	サイキック５<NMK>	ACT
1987	ぶたさん<NMK>	ACT
1987	ブロックバスター	SHT
1987	銀河任侠伝	ACT
1987	燃えろ！プロ野球・ホームラン競争	SPO
1988	P―47<NMK>	SHT
1988	VSグレートテニス	SPO
1988	アームチャンプ<ユーボ>	ACT
1988	キックオフ	SPO
1988	伊賀忍術伝	ACT
1988	武田信玄	ACT
1988	魔魁伝説<NMK>	ACT
1989	ザ・ロード・オブ・キング	ACT
1989	ビッグラン<ビットボックス>	RAC
1989	プラスアルファ	SHT
1989	ロードオブキング	ACT
1989	実力プロ野球	SPO
1989	天聖龍<NMK>	ACT
1989	破兆	ACT
1989	麻雀・大霊界	MJ
1990	シスコヒート	RAC
1990	ロッドランド	ACT
1990	麻雀革命	MJ
1991	64番街	ACT
1991	E. D. F	SHT
1991	WITH	ACT
1991	グランプリスター	RAC
1991	ファンタズム	ACT
1991	麻雀ちゃんねるズームイン	MJ
1992	BOTSS<マイクロフーズ>	ACT
1992	アームチャンプII	ACT
1992	ソルダム	PUZ
1992	ビッグストライカー	SPO
1992	麻雀革命II　プリンセスリーグ	MJ
1993	F―１スーパーバトル	RAC
1993	アイドル雀士スーチーパイSpecial	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1993	クイズこんばっとQ	QUZ
1993	グランプリスターII	RAC
1993	サイバトラー	SHT
1993	スーパーストロングウォリアーズ	SPO
1993	ベストバウトボクシング	SPO
1993	ワイルドパイロット	GUN
1993	早押しクイズ王座決定戦	QUZ
1994	アイドル雀士スーチーパイII	MJ
1994	ガンバード<彩京>	SHT
1994	スーパーストライカー	SPO
1994	スカッドハンマー	ACT
1994	ワールドPKサッカー<アイレム>	SPO
1994	早押しクイズグランドチャンピオン大会	QUZ
1994	早押しクイズ熱闘生放送	QUZ
1995	P―47ACE<NMK>	SHT
1995	ゲーム天国	SHT
1995	テトリスプラス<BPS>	PUZ
1995	トランプマンの不可思議マジックに挑戦！	QUZ
1995	むくむくPON！	PUZ
1995	首都高RED ZONE	RAC
1995	麻雀　Angel Kiss	MJ
1995	麻雀エンジェルキッス	MJ
1995	湾岸戦争	SHT
1996	スーパーGT24h	RAC
1996	セカンドアースグラティア	SHT
1996	ワールドPKサッカー２	SPO
1996	流星雀士キララスター	MJ
1997	vs雀士ブランニュースターズ	MJ
1997	オーバーレブ	RAC

株式会社セガ・エンタープライゼス

年	ゲーム名	ジャンル
1973	ホッケーTV	SPO
1973	ポントロン	SPO
1973	ポントロンII	SPO
1974	ゴールキック	SPO
1974	テーブルホッケー	BLO
1974	ミニホッケー	SPO
1975	イレース	ACT
1975	ダッキーシュート	GUN
1975	バルーンガン	SHT
1975	バレットマーク	SHT
1975	ラストイニング	SPO
1976	スコードロン	SHT
1976	スパークリングコーナー	RAC
1976	ヘビーウェイトチャンプ	SPO
1976	ロードレース	RAC
1976	ロックンバーク	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1977	クラッシュコース	ACT
1977	スーパーボウル	SPO
1977	スペースインビンゴ	SHT
1977	ツインコースTT	RAC
1977	ボンバー	SHT
1977	マンTT	RAC
1978	カーツンガン	
1978	ギャラクシーウォー	
1978	シークレットウォー	
1978	シークレットベース	SHT
1978	シーソージャンプ	BLO
1978	シーソージャンプ２	BLO
1978	ダブルブロックT３	BLO
1978	ディプスボム	SHT
1978	トップランナー	RAC
1978	フロッグス	ACT
1978	プロレーサー	RAC
1978	ヘリシューター	SHT
1978	ワイルドウッド	SHT
1979	アップセットブロック	BLO
1979	カーハント	DET
1979	キャスリング	ACT
1979	サムライ	ACT
1979	サンダンス<シネマエレクトロニクス>	SHT
1979	スーパーブロックオープン	BLO
1979	スターホーク<シネマトロニクス>	
1979	スペースアタック	SHT
1979	スペースアタック２	SHT
1979	スペースファイター	SHT
1979	スペシャルデュアル	DET
1979	スペシャルデュアル　パートII	DET
1979	テイルガンナー２<シネマトロニクス>	SHT
1979	テイルガンナー<シネマトロニクス>	SHT
1979	トリプルアタック	SHT
1979	フォートレス	SHT
1979	ヘッドオン	DET
1979	モナコGP	RAC
1979	与作	ACT
1980	N―サブ	SHT
1980	アステロイド<アタリ>	SHT
1980	カーニバル	SHT
1980	スペース・タクティクス	SHT
1980	スペーストレック	SHT
1980	ディープ・スキャン	SHT
1980	トランキライザー・ガン	ACT
1980	ブラックジャック	TBL
1980	プロ・モナコGP	RAC

年	ゲーム名	ジャンル
1980	ミサイルコマンド＜アタリ＞	SHT
1980	モナコグランプリ	RAC
1980	将軍＜オルカ＞	ACT
1981	K．O．パンチ	SPO
1981	アーモアアタック＜シネマトロニクス＞	BLO
1981	アストロブラスター	SHT
1981	スーパーコブラ	SHT
1981	スターレイカー	ACT
1981	スペースオデッセイ	SHT
1981	スペースフューリー	SHT
1981	ターボ	RAC
1981	パルサー	ACT
1981	フロッガー	ACT
1981	ボーダーライン	ACT
1982	005	ACT
1982	ZOOMー909	SHT
1982	アリババと40人の盗賊＜ICN＞	ACT
1982	ウォンテッドG７＜テック＞	ACT
1982	エリミネーター	SHT
1982	ザクソン	SHT
1982	サブロック３D	SHT
1982	スペースサブマリン・サブロック３D	SHT
1982	スペースデュエル＜アタリ＞	SHT
1982	タックスキャン	SHT
1982	ペンゴ＜コアランド＞	ACT
1982	ミラクルハット	
1982	モンスターバッシュ	ACT
1982	ルビコン	
1982	王将＜コアランド＞	TBL
1983	アストロンベルト	LD
1983	アップンダウン	ACT
1983	コマンド	SHT
1983	シンドバッドミステリー	ACT
1983	スーパーザクソン	SHT
1983	スーパーロコモーティブ	ACT
1983	スタージャッカー	SHT
1983	スターブレイザー	LD
1983	チャンピオンベースボール＜アルファ電子工業＞	SPO
1983	ティップタップ	ACT
1983	ホッパーロボ＜オルカ＞	ACT
1983	ヤマト	SHT
1983	レグルス	SHT
1984	GPワールド	RAC
1984	アッポー＜サンリツ電気＞	SPO
1984	アルベガス	LD
1984	ウォーターマッチ	SPO
1984	エクイテス＜アルファ電子工業＞	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1984	クラウンズゴルフ＜大平技研＞	SPO
1984	ザ・闘牛＜コアランド＞	ACT
1984	スワット＜コアランド＞	ACT
1984	タッパー＜バーリーミッドウェイ＞	ACT
1984	チャンピオンプロレス	SPO
1984	チャンピオンボクシング	SPO
1984	テインバー＜バーリーミッドウェイ＞	ACT
1984	バンクパニック＜サンリツ電気＞	ACT
1984	フューチャースパイ	ACT
1984	フリッキー	ACT
1984	ブルファイター＜アルファ電子工業＞	SPO
1984	ミスターバイキング	ACT
1984	三輪サンちゃん	ACT
1985	008　ガンファイター	GUN
1985	クラウンズゴルフ　インハワイ＜大平技研＞	SPO
1985	ゲットオール	SPO
1985	ごんべえのあいむそ～り～＜コアランド＞	ACT
1985	シックスデビル	SHT
1985	シューティングマスター	SHT
1985	スペースハリアー	SHT
1985	ただいま特訓中＜コアランド＞	ACT
1985	ダンプ松本＜サンリツ＞	SPO
1985	チョップリフター	SHT
1985	テディボーイブルース	ACT
1985	どきどきペンギンランド	ACT
1985	ハングオン	RAC
1985	ハングオンJr	RAC
1985	ピットフォールII	ACT
1985	フラッシュギャル＜九娯＞	ACT
1985	ヘビーメタル	ACT
1985	リパルス＜九娯＞	SHT
1985	青春スキャンダル＜コアランド＞	ACT
1985	忍者プリンセス	ACT
1986	４Dウォーリアーズ＜コアランド＞	SHT
1986	アウトラン	RAC
1986	アクションファイター	RAC
1986	アストロフラッシュ	SHT
1986	アレックスキッド	ACT
1986	ウォールボール	SHT
1986	エンデューロレーサー	RAC
1986	ガルディア＜コアランド＞	SHT
1986	カルテット	ACT
1986	カルテット２	ACT
1986	カロリーくんvsモグラニアン＜VIC東海＞	ACT
1986	ギガス	BLO
1986	ギガスMKーII	BLO
1986	スーパースティングレイ＜アルファ電子工業＞	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1986	スペースポジション＜ナスコーポレーション＞	RAC
1986	スラップシューター	SPT
1986	タイムスキャナー	BLO
1986	ファンタジーゾーン	SHT
1986	フラワー＜クラール／アルファ電子工業＞	SHT
1986	メジャーリーグ	SPO
1986	ラフレシア＜コアランド＞	SHT
1986	ランページ＜バーリーミッドウェイ＞	ACT
1986	ロボレス2001	ACT
1986	ワンダーボーイ＜ウエストン＞	ACT
1986	時の戦士	ACT
1987	SDI	SHT
1987	アフターバーナー	SHT
1987	アフターバーナーII	SHT
1987	エイリアンシンドローム	ACT
1987	オパオパ	DET
1987	サンダーブレード	SHT
1987	シューティングゾーン	GUN
1987	シューティングゾーン２	GUN
1987	スーパーハングオン	RAC
1987	スーパーリーグ	SPO
1987	ソニックブーム	SHT
1987	ダンクショット	SPO
1987	ディンジャーゾーン＜シネマトロニクス＞	SHT
1987	パーフェクトビリヤード＜日本システム＞	SPO
1987	バレット	ACT
1987	ピタゴラスの謎＜ナスコ＞	BLO
1987	ファンタジーゾーンII	SHT
1987	フリーキック＜日本システム＞	BLO
1987	ブロックギャル＜VIC東海＞	BLO
1987	め組レスキュー	ACT
1987	ワンダーボーイ　モンスターランド＜ウエストン＞	ACT
1987	脱子ちゃん雀荘＜サントス／ホームデータ＞	MJ
1987	忍	ACT
1988	UFO戦士ようこちゃん＜VIC東海＞	ACT
1988	エースアタッカー	SPO
1988	エキサイトリーグ	SPO
1988	エンゼルキッス＜EXAプランイング＞	ACT
1988	カウンターラン＜日本システム＞	SHT
1988	ギャラクシーフォース	SHT
1988	ギャラクシーフォースII	SHT
1988	ゲイングランド	ACT
1988	スーパーサーキット	RAC
1988	スクランブルスピリット	SHT
1988	スケバン雀士竜子＜ホワイトボード＞	MJ
1988	センターコート	SPO
1988	ダイナマイトダックス	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1988	テトリス＜アタリ＞	PUZ
1988	パッシングショット	SPO
1988	パワードリフト	RAC
1988	フォト麻雀＜サントス／ホワイトボード＞	MJ
1988	ホットロッド	RAC
1988	ワンダーボーイIII　モンスターレア＜ウェストン＞	ACT
1988	獣王記	ACT
1989	DJ BOY＜カネコ＞	ACT
1989	E—SWAT	ACT
1989	クラックダウン	ACT
1989	ゴールデンアックス	ACT
1989	シャドーダンサー	ACT
1989	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ	SPO
1989	スーパーモナコGP	RAC
1989	ターボアウトラン	RAC
1989	タフターフ＜サン電子＞	ACT
1989	バトルアックス	ACT
1989	フラッシュポイント	PUZ
1989	ラインオブファイヤー	GUN
1989	ラストサバイバー	ACT
1989	レッスルウォー	SPO
1990	G—LOC	SHT
1990	GPライダー	RAC
1990	M. V. P	SPO
1990	エイリアンストーム	ACT
1990	オーライル＜ウエストン＞	SHT
1990	コラムス	PUZ
1990	コラムスII	PUZ
1990	ブロックシード	PUZ
1990	ボナンザブラザーズ	ACT
1990	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	ACT
1990	ラフレーサー	RAC
1990	レーザーゴースト	GUN
1990	レーシングヒーロー	RAC
1990	琉球＜サクセス＞	PUZ
1991	D. D. クルー	ACT
1991	F—1エキゾーストノート	RAC
1991	クイズ宿題をわすれました！	QUZ
1991	クイズ廊下に立ってなさい！	QUZ
1991	クラッチヒッター	SPO
1991	コットン＜サクセス＞	SHT
1991	サンダーフォースAC＜テクノソフト＞	SHT
1991	ストライクファイター	SHT
1991	スパイダーマン	ACT
1991	ダイナミック　C・C	SPO
1991	タイムトラベラー	ACT
1991	ライオットシティ＜ウエストン＞	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1991	ラッドモビール	RAC
1991	ラッドラリー	RAC
1991	レールチェイス	SHT
1992	アラビアンファイト	ACT
1992	ウォーリーをさがせ！	PUZ
1992	エアレスキュー	SHT
1992	オーパーツ＜サクセス＞	BLO
1992	ゴールデンアックス・デスアスダーの復讐	ACT
1992	スタジアムクロス	RAC
1992	スピードバスケット	SPO
1992	ツインスカッシュ	BLO
1992	デザートブレーカー	SHT
1992	バーチャレーシング	RAC
1992	ぷよぷよ＜コンパイル＞	PUZ
1992	ホロシアム	ACT
1992	所さんのま〜ま〜じゃん	MJ
1993	F1スーパーラップ	RAC
1993	アウトランナーズ	RAC
1993	エイリアン3ザ　ガン	GUN
1993	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT
1993	それいけココロジー	TEF
1993	それいけココロジー2	TEF
1993	ダークエッジ	対戦格闘
1993	タイトルファイト	SPO
1993	タントアール	PUZ &ACT
1993	バーチャファイター	対戦格闘
1993	バーチャフォーミュラ	RAC
1993	バーニングライバル	対戦格闘
1994	イチダントアール	PUZ
1994	ウィングウォー	SHT
1994	クイズ　ゴーストハンター	QUZ
1994	グランドクロス＜エクセレントシステム＞	TBL
1994	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	対戦格闘
1994	コラムスIII	PUZ
1994	ザ・J. リーグ1994	SPO
1994	ジュラシックパーク	GUN
1994	スターウォーズ	GUN
1994	スターライトフォーチュン	TEF
1994	スタックコラムス	PUZ
1994	スポーツフィシング	SPO
1994	ずんずん教の野望＜港技研＞	SHT
1994	デイトナUSA	RAC
1994	デザートタンク	ACT
1994	ドラゴンボールV. R. V. S	ACT
1994	バーチャファイター2	対戦格闘
1994	ハードダンク　3 on 3	SPO
1994	ぷよぷよ通＜コンパイル＞	PUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ポトポト	PUZ
1995	INDY500	RAC
1995	エジホン探偵事務所	PUZ
1995	クールライダーズ	RAC
1995	サンドアール	PUZ
1995	スカイターゲット	SHT
1995	スポーツフィッシング2	SPO
1995	セガラリーチャンピオンシップ	RAC
1995	タタコット	PUZ
1995	ネットマーク	PUZ
1995	バーチャコップ	GUN
1995	バーチャコップ2	GUN
1995	バーチャストライカー	SPO
1995	バーチャファイター2.1	対戦格闘
1995	ばくばくアニマル	PUZ
1995	ファイティングバイパーズ	対戦格闘
1995	ファイナルアーチ	SPO
1995	ファンキーヘッドボクサーズ	ACT
1995	マンクス．TT	RAC
1995	レールチェイス2	GUN
1995	手相うらない　ちょっとみせて	TEF
1995	電脳戦機バーチャロン	SHT
1995	登龍門	PUZ
1996	ウェーブランナー	RAC
1996	ガンブレードニューヨーク	GUN
1996	コラムス’97	PUZ
1996	スカッドレース	RAC
1996	セガスキースーパーG	RAC
1996	セガツーリングカーチャンピオンシップ	RAC
1996	ソニック　ザ　ファイターズ	対戦格闘
1996	ダイナマイトベースボール	SPO
1996	ダイナマイト刑事	ACT
1996	デカスリート	SPO
1996	バーチャファイター3	対戦格闘
1996	バーチャファイターキッズ	対戦格闘
1996	ぷよぷよSUN＜コンパイル＞	PUZ
1996	ペブルビーチ＜T&Eソフト＞	SPO
1996	マジカル頭脳パワー	QUZ
1996	ラストブロンクス	対戦格闘
1996	理想像探偵社＜高田＞	TEF
1997	アロマクラブ　アロマテラピー香りの診断室	TEF
1997	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	GUN
1997	ダイナマイトベースボール'97	SPO
1997	トップスケーター	SPO
1997	バーチャストライカー2	SPO
1997	バーチャファイター3 tb	対戦格闘
1997	ロストワールド・ジュラシックパーク	GUN

年	ゲーム名	ジャンル
1997	紫炎龍＜ワラシ＞	SHT

株式会社セタ

年	ゲーム名	ジャンル
1982	花合わせ	花札
1982	花札コイコイ	花札
1983	大富豪	カード
1985	花合わせ6・GTEX TURBO FEVER	花札
1987	スーパーリアル麻雀PI	MJ
1987	スーパーリアル麻雀PII	MJ
1987	特殊部隊UAG	ACT
1988	スーパーリアル麻雀PIII	MJ
1988	ツインイーグル	SHT
1989	CAL.50	SHT
1989	USクラシック	SPO
1989	アルバレスタ	SHT
1989	キャッスルオブドラゴン＜アテナ＞	ACT
1989	メタフォックス＜ジョルダン＞	SHT
1989	目撃	ACT
1993	スーパーリアル麻雀PIV	MJ
1994	スーパーリアル麻雀PV	MJ
1994	ツインイーグルII	SHT
1994	五月陣戦	TBL
1994	五月陣戦2	TBL
1995	ウルトラ警備隊	SHT
1996	スーパーリアル麻雀PVI	MJ
1996	ねらってチュー！	PUZ

株式会社タイトー

年	ゲーム名	ジャンル
1973	アストロレース	ACT
1973	エレポン	SPO
1973	サッカー	SPO
1973	デビスカップ	SPO
1973	プロホッケー	SPO
1974	アタックUFO	GUN
1974	スピードレース	RAC
1974	バスケットボール	SPO
1975	アンチエアクラフト＜アタリ＞	SHT
1975	ウェスタンガン	ACT
1975	スピードレースDX	RAC
1975	タヒチアン	BLO
1975	デッドヒート	RAC
1976	アタック	GUN
1976	アベンジャー	SHT
1976	インターセプター	SHT
1976	クラッシングレース	RAC
1976	クリーンスイープ	BLO
1976	シーウルフ＜バーリーミッドウェイ＞	SHT
1976	スピードレースツイン	RAC
1976	ボールパーク＜ミッドウェイ＞	SPO
1977	TTバリアー	ACT
1977	TTブロック	BLO
1977	ウォールブレイク	BLO
1977	ガンマン	SHT
1977	クリーンスイープII	BLO
1977	サッカーDX	SPO
1977	サファリ	SHT
1977	サブハンター	SHT
1977	スーパーハイウェイ	RAC
1977	デイトナ500	RAC
1977	テーブルサッカー	SPO
1977	デザートガン	GUN
1977	テニス	SPO
1977	ハッスル＜グレムリン＞	ACT
1977	バリケード＜グレムリン＞	ACT
1977	バリケードII＜グレムリン＞	ACT
1977	バリケードIII＜グレムリン＞	ACT
1977	フィスコ400	RAC
1977	フライングフォートレス	SHT
1977	フライングフォートレスII	SHT
1977	ボンブスアウェイ	SHT
1977	ミサイルX	SHT
1977	ロードチャンピオン（日本販売）	RAC
1978	アクロバット	ACT
1978	ウォールアクロバット	BLO
1978	ウォールブロック	BLO
1978	クロスファイアー	GUN
1978	シーウルフ2＜バーリーミッドウェイ＞	SHT
1978	ジプシージャグラー	ACT
1978	スーパースピードレース	RAC
1978	スーパースピードレースCL5	RAC
1978	スーパースピードレースV	RAC
1978	スーパーブロック	BLO
1978	スペースインベーダー	SHT
1978	スペースインベーダーCL	SHT
1978	スペースウォーズ＜シネマトロニクス＞	SHT
1978	テーブルバリヤー	ACT
1978	トップボウラー	SPO
1978	トランポリン	ACT
1978	ブルーシャーク	GUN
1978	ボールパークII＜ミッドウェイ＞	SPO
1978	メドゥズレーン＜メドゥズ＞	SPO
1979	スーパースピードレースGPV	RAC
1979	スターファイアー	SHT
1979	ストレートフラッシュ	BLO
1979	スペースインベーダーPART2	SHT
1979	スペースチェイサー	DET
1979	ズンズンブロック	BLO
1979	ズンズンブロックカラー	BLO
1979	フィールドゴール	SPO
1979	ブロックC	BLO
1979	ルナレスキュー	ACT
1979	レーザーウォーズ＜シネマトロニクス＞	
1980	TTアステロイド	SHT
1980	TTミサイルコマンド	SHT
1980	アストロクラフト	TEF
1980	アストロゾーン	GUN
1980	インデアンバトル	ACT
1980	クレージーバルーン	ACT
1980	シーハンター	
1980	スチールワーカー	ACT
1980	スペースサイクロン	SHT
1980	トライアタッカー	SHT
1980	バルーン	ACT
1980	バルーンボンバー	SHT
1980	フェニックス＜TPN＞	SHT
1980	ブラックビートルズ＜TDS・ミンツ＞	ACT
1980	ポラリス	SHT
1980	ルパン三世	ACT
1981	QIX	ACT
1981	TTマージャン	MJ
1981	TTマージャン2	MJ
1981	TTマージャンQ	MJ
1981	グランドチャンピオン	RAC
1981	ジャンピューター＜サンリツ/アルファ電子＞	MJ
1981	スペースクルーザー	SHT
1981	スペースシーカー	SHT
1981	ドリブリング	SPO
1981	フィッター	PUZ
1981	フロッグ＆スパイダー	SHT
1981	マリンデート	ACT
1981	ロッククライマー	ACT
1982	アルペンスキー	SPO
1982	ザ・ピット	ACT
1982	ジャングルキング	ACT
1982	ジョリージョガー	DET
1982	ストライクボーリング	SPO
1982	タイムトンネル	ACT
1982	トンブリング	SPO
1982	バーディキング	SPO
1982	フライボーイ＜カネコ＞	ACT
1982	ボートマン	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1982	リーアクター	
1982	ワイルドウェスタン	ACT
1983	アメリカ横断ウルトラクイズ	QUZ
1983	イスパイアル＜オルカ/サンダーボルト/GGI＞	SHT
1983	インテレピッド＜ノバ＞	ACT
1983	ウォータースキー	SPO
1983	エレベーターアクション	ACT
1983	カンキックキッド＜カネコ＞	ACT
1983	ジャンピングコースター＜カネコ＞	ACT
1983	ジャンプコースター＜カネコ＞	ACT
1983	ズーキーパー	ACT
1983	スーパーライダー	ACT
1983	ちゃっくんぽっぷ	ACT
1983	ニブラー＜LOCK OLA＞	ACT
1983	バーディーキング2	SPO
1983	ハイウェイレース	RAC
1983	バイオアタック	SHT
1983	バックマン＜スターン＞	ACT
1983	ハングライダー	SPO
1983	ファイティングローラー＜カネコ＞	ACT
1983	フロントライン	ACT
1983	ボギー'83＜カネコ＞	ACT
1983	レーザーグランプリ	RAC
1983	女子バレーボール	SPO
1984	アウターゾーン	ACT
1984	ウォールクラッシュ＜マイクロソフト＞	BLO
1984	キックスタート	RAC
1984	グレートソードマン	ACT
1984	サイクル・マー坊	ACT
1984	ザ・運動会	ACT
1984	シーファイターポセイドン	SHT
1984	ジャイロダイン＜CRUX＞	SHT
1984	セアフリー	RAC
1984	チャイニーズヒーロー＜日本ゲーム＞	ACT
1984	ティンスター	SHT
1984	ドライバーズライセンス	QUZ
1984	ハイウェイジャンパー	RAC
1984	バギーチャレンジ	RAC
1984	ビクトリアスナイン	SPO
1984	ピット&ラン	RAC
1984	フォーティラブ	SPO
1984	ぺんぺろぺえ	ACT
1984	マッハスリー＜マイルスター＞	LD
1984	メタルソルジャーアイザック	ACT
1984	リングファイター＜カネコ＞	SPO
1984	ルンバランバ	ACT
1984	忍者ハヤテ	LD

年	ゲーム名	ジャンル
1985	NYキャプター	GUN
1985	ウィズ＜セイブ開発＞	ACT
1985	エキサイティングアワー＜テクノスジャパン＞	SPO
1985	コスモサーキット	RAC
1985	ショットライダー＜セイブ開発＞	RAC
1985	スーパースピードレースJr.	ACT
1985	スーパーデットヒート	RAC
1985	スーパーピンポン	SPO
1985	スカイデストロイヤー	SHT
1985	タイガーヘリ＜東亜プラン＞	SHT
1985	タイムギャル	LD
1985	ナックルジョー＜セイブ開発＞	ACT
1985	バトルレーンVOL.5＜テクノスジャパン＞	ACT
1985	バンアレンベルト	SHT
1985	ピンポンキング＜カネコ＞	SPO
1985	フェアリーランドストーリー	ACT
1985	メタルソルジャーアイザックII	ACT
1985	ユケユケ山口君＜カネコ＞	ACT
1985	リターンオブザインベーダー＜UPL＞	SHT
1985	レイダース5＜UPL＞	ACT
1985	レディーマスター＜カネコ＞	ACT
1985	ロングヒッター	GUN
1985	ワイバーン F—O	SHT
1985	ワイルドボーイ	ACT
1985	宇宙戦艦ヤマト	LD
1985	影の伝説	ACT
1985	侍日本一＜カネコ＞	ACT
1985	女三四郎	ACT
1985	草野球	SPO
1985	(北派少林)飛龍の拳＜日本ゲーム＞	ACT
1986	S. R. Dミッション＜九娯貿易＞	SHT
1986	アルカノイド	BLO
1986	エンパイアシティ1931＜セイブ開発＞	GUN
1986	キック&ラン	SPO
1986	ゲットスター＜東亜プラン＞	ACT
1986	ザ・26TH Z ＜ED＞	SHT
1986	スクランブルフォーメーション	SHT
1986	スラップファイト＜東亜プラン＞	SHT
1986	バイオレントシューティング	GUN
1986	バブルボブル	ACT
1986	ハレーズコメット	SHT
1986	ビッグイベントゴルフ	SPO
1986	プレビリアン＜カネコ＞	ACT
1986	ミッション660＜ウッドプレイス＞	SHT
1986	ローンウルフ	SHT
1986	黄金の城	ACT
1986	奇々怪界	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1986	陸海空最前線	SHT
1987	VSホットスマッシュ＜カネコ＞	SPO
1987	イグジーザス	SHT
1987	エクスターミネーション	SHT
1987	オペレーションウルフ	GUN
1987	スーパーQIX＜カネコ＞	ACT
1987	ダークミスト＜セイブ開発＞	ACT
1987	ダライアス	SHT
1987	ダライアスエキストラバージョン	SHT
1987	パニックロード＜セイブ開発＞	ACT
1987	プランプポップ	ACT
1987	フルスロットル	RAC
1987	ミッドナイトランディング	RAC
1987	ラスタンサーガ	ACT
1987	リベンジオブDOH	BLO
1987	レインボーアイランド	ACT
1987	ワードナの森＜東亜プラン＞	ACT
1987	究極タイガー＜東亜プラン＞	SHT
1987	大怪獣の逆襲＜テクノスジャパン＞	ACT
1987	特殊部隊UAG＜セタ＞	ACT
1987	飛翔鮫＜東亜プラン＞	SHT
1988	Dr. トッペル探検隊＜カネコ＞	SHT
1988	オペレーションサンダーボルト	GUN
1988	ゴーフォアザゴールド	SPO
1988	コンチネンタルサーカス	RAC
1988	サイバータンク＜コアランド＞	GUN
1988	サイバリオン	ACT
1988	ダッシュ野郎＜東亜プラン＞	RAC
1988	チェイスH. Q	RAC
1988	ツインイーグル＜セタ＞	SHT
1988	トップランディング	RAC
1988	ニュージーランドストーリー	ACT
1988	ニンジャウォーリアーズ	ACT
1988	ヘビーユニット＜カネコ＞	SHT
1988	レイメイズ	DET
1988	レインボーアイランドEXTRA	ACT
1988	歌舞伎Z＜カネコ＞	ACT
1988	火激＜カネコ＞	ACT
1988	功里金団	ACT
1988	達人＜東亜プラン＞	SHT
1988	地獄めぐり	ACT
1988	中華大仙＜ホット・ビィ＞	SHT
1989	S. C. I.	RAC
1989	USクラシック＜セタ＞	SPO
1989	WGP	RAC
1989	アクアジャック	SHT
1989	アルバレスタ＜セタUSA＞	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1989	インセクターX	SHT
1989	ヴォルフィード	ACT
1989	エンフォース	SHT
1989	クライムシティ	ACT
1989	スーパーマン	ACT
1989	ダライアスII	SHT
1989	チャンピオンレスラー	SPO
1989	ドンドコドン	ACT
1989	ナイトストライカー	SHT
1989	バイオレンスファイト	ACT
1989	パズニック＜アニメーション20＞	PUZ
1989	バトルシャーク	SHT
1989	ファイティングホーク	SHT
1989	ファイナルブロー	SPO
1989	フリップル	PUZ
1989	ホラーストーリー＜東亜プラン＞	ACT
1989	マスターオブウェポン	SHT
1989	メイズオブフロット	ACT
1989	メガブラスト	SHT
1989	ラスタンサーガII	ACT
1989	大旋風＜東亜プラン＞	SHT
1989	飛鳥＆飛鳥	SHT
1989	目撃＜セタ＞	ACT
1990	JUJU伝説＜TAD＞	ACT
1990	MJ−12	SHT
1990	あしたのジョー＜ウェイブ＞	SPO
1990	エアインフェルノ	RAC
1990	カダッシュ	ACT
1990	キャメルトライ	PUZ
1990	ギャルズパニック＜カネコ＞	ACT
1990	クイズH．Q．	QUZ
1990	サンダーフォックス	ACT
1990	スカイスマッシャー＜日本システム＞	SHT
1990	スペースガン	GUN
1990	ダイナマイトリーグ	SPO
1990	パラメデス＜ホット・ビィ＞	PUZ
1990	ミズバク大冒険	ACT
1990	阿修羅ブラスター＜ビスコ＞	SHT
1990	苦胃頭捕物帳	QUZ
1991	W．G．P.2	RAC
1991	アクロバットミッション＜UPL＞	SHT
1991	アルカナム	TEF
1991	ガンフロンティア	SHT
1991	クイズクエスト	QUZ
1991	ゴークス＜東亜プラン＞	BLO
1991	ソニックブラストマン	ACT
1991	ターミネーター2＜バーリーミッドウェイ＞	GUN

年	ゲーム名	ジャンル
1991	ニンジャキッズ	ACT
1991	ハットトリックヒーロー	SPO
1991	パワーホイールズ	RAC
1991	ヒットジアイス＜ミッドウェイ＞	SPO
1991	プリルラ	ACT
1991	メタルブラック	SHT
1991	ゆうゆのクイズでGOGO！	QUZ
1991	ルナーク	ACT
1991	レーシングビート	RAC
1991	麻雀クエスト	MJ
1991	嗚呼栄光の甲子園	SPT
1992	I．A．S	ACT
1992	アラビアンマジック	ACT
1992	ウォリアーブレード	ACT
1992	ガンバスター	SHT
1992	ギャラクティックストーム	SHT
1992	クイズ人生劇場	QUZ
1992	クイズ地球防衛軍	QUZ
1992	サイレントドラゴン＜イーストテクノロジー＞	ACT
1992	スーパー上海＜ホット・ビー＞	PUZ
1992	ダイノレックス	対戦格闘
1992	デッドコネクション	ACT
1992	トキメキチャート	TEF
1992	ユノの伝説	TEF
1992	ランディングファイト	ACT
1992	リングレイジ	SPO
1993	NBA JAM＜ミッドウェイ＞	SPO
1993	アステカの神	TEF
1993	アンダーファイアー	GUN
1993	クイズクレヨンしんちゃん　オラと遊ぼ	QUZ
1993	グランドエフェクト	RAC
1993	グランドエフェクトスーパー	RAC
1993	グリッドシーカー	SHT
1993	ザ・ファーストファンキーファイター＜イーストテクノロジー＞	EX
1993	スーパーグランドエフェクト	RAC
1993	スーパーチェイス	RAC
1993	チャレンジヒッター	SPO
1993	トップランキングスターズ	ACT
1993	ハットトリックヒーロー'93	SPO
1993	マインドエスコート	TEF
1993	モータルコンバット＜ミッドウェイ＞	対戦格闘
1993	ワイワイアニマルランドJr.＜ダイナックス＞	ACT
1993	ワイワイアニマルランド＜ダイナックス＞	ACT
1993	龍神＜イーストテクノロジー＞	SHT
1994	オペレーションウルフ3＜イーストテクノロジー＞	GUN
1994	カイザーナックル	対戦格闘
1994	クイズシアター	QUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1994	クイズ世界はSHOW byショーバイ	QUZ
1994	スーパーバレー'94＜ビデオシステム＞	SPO
1994	スペースインベーダーDX	SHT
1994	スラップショット＜イーストテクノロジー＞	SHT
1994	ダライアス外伝	SHT
1994	チェイスボンバーズ	RAC
1994	パズルボブル	PUZ
1994	ハットトリックヒーロー'95	SPO
1994	バブルシンフォニー	ACT
1994	パワースパイクスII＜ビデオシステム＞	SPO
1994	モータルコンバットII＜ミッドウェイ＞	対戦格闘
1994	ライトブリンガー	ACT
1994	リアルパンチャー	SPO
1994	レイフォース	SHT
1995	あっかんべいだぁ〜	SHT
1995	エレベーターアクションリターンズ	ACT
1995	サイキックフォース	対戦格闘
1995	シティダイバー	SHT
1995	デンジャラスカーブス	RAC
1995	パズルボブル2	PUZ
1995	パズルボブル2X	PUZ
1995	ランディングギア	RAC
1995	逆鱗弾	SHT
1995	究極タイガーII＜タクミ＞	SHT
1995	森口博子のクイズでヒューヒュー	QUZ
1996	クレオパトラフォーチュン	PUZ
1996	サイキックフォースEX	対戦格闘
1996	サイドバイサイド	RAC
1996	シンデレラマジック	TEF
1996	スーパーフットボールチャンプ	SPO
1996	パズルボブル3	PUZ
1996	バブルメモリーズ	ACT
1996	ファイターズインパクト	対戦格闘
1996	まじかるでーとドキドキ告白大作戦	PUZ
1996	レイストーム	SHT
1997	Gダライアス	SHT
1997	アルカノイドR	BLO
1997	きらめきスターロード	QUZ
1997	サイドバイサイド2	RAC
1997	ファイターズインパクトA	対戦格闘
1997	まじかるでーと卒業告白大作戦	PUZ
1997	電車でGO！	RAC
1997	電車でGO!EX	RAC

ダイナックス株式会社

19	スーパー雀々アラモード	MJ
1982	オープン麻雀	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1983	雀々PARTIII	MJ
1984	恋姫	花札
1985	JOKER麻雀	MJ
1985	ウィーナーズゴルフ	SPO
1985	ジャン・II	MJ
1985	花麻雀	MJ
1985	雀王II	MJ
1985	雀吉	MJ
1985	雀狂<東亜プラン>	MJ
1985	麻雀ゴリラ	MJ
1985	麻雀ゴリラパート2	MJ
1986	ダイナダービー	ACT
1986	雀王III	MJ
1987	DonDenまーじゃん	MJ
1987	VSチェスランド	TBL
1987	アンタッチャブル	カード
1987	ツーハンドレット	カード
1987	ディプロマット	MJ
1987	天和	MJ
1987	東東	MJ
1987	麻界雀	MJ
1987	麻雀ショットガン	MJ
1987	麻雀デプロマット	MJ
1988	テンプテーション	MJ
1988	華の舞	花札
1988	華菖蒲	花札
1988	雀王'88	MJ
1988	雀遊記	MJ
1988	麻雀アマンドピンキー	MJ
1988	麻雀スタジオ101	MJ
1989	ドラゴンパンチ	PUZ
1989	華胡蝶	花札
1989	華折鶴	花札
1989	麻雀デリンジャー	MJ
1989	麻雀フライデー	MJ
1989	麻雀激写	MJ
1989	麻雀蜃気楼	MJ
1990	華仁義	花札
1990	雀闘記	MJ
1990	麻雀7次元の妖精達	MJ
1990	麻雀If ?	MJ
1990	麻雀キャンパスハンティング	MJ
1990	麻雀クリスタル7	MJ
1990	麻雀 ねるとん牌鯨団	MJ
1990	麻雀皇帝（エンペラー）	MJ
1990	麻雀電子基盤	MJ
1991	クイズ TV合衆国Q&Q	QUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1991	マージャンエンジェルズ	MJ
1991	華をやらねば	花札
1991	岩谷テンホーの麻雀コミック劇場	MJ
1991	笑いの華天使	花札
1991	特急回転盤	MJ
1991	麻雀いかがですか<ミッチエル>	MJ
1991	麻雀コミック劇場	MJ
1991	麻雀 ダイヤルQ2	MJ
1991	麻雀やるなら	MJ
1991	麻雀 黄金の牌	MJ
1991	麻雀天開眼	MJ
1991	麻雀電子基盤 スーパーエクスプレス	MJ
1992	華天国	花札
1992	麻雀CAFE TIME	MJ
1993	HANAFUDA 華天国	花札
1993	MAH・JONG 龍虎斗	MJ
1993	クイズ・チャンネルクェスチョン	QUZ
1993	クイズ ロイヤルセレクション	QUZ
1993	ワイワイアニマルランド	ACT
1993	ワイワイアニマルランドJr.	ACT
1993	黄金の牌	MJ
1993	麻雀カフェドール	MJ
1993	麻雀・ベガス	MJ
1993	麻雀 世界の神秘	MJ
1993	麻雀 東洋の神秘	MJ
1994	QUIZ365放送開始	QUZ
1994	スーパー華パラダイス	花札
1994	華銀河	花札
1994	九龍	PUZ
1994	麻雀立直	MJ
1994	龍龍	PUZ
1995	パズル ドンデンラバー 白黒つけよっ	PUZ
1995	熱答クイズチャンピオン	QUZ
1995	麻雀スーパー大中華圏	MJ
1995	麻雀 天神牌	MJ
1995	麻雀雷神牌	MJ
1996	ジャンピューター'96	MJ
1996	花札 花かんざし	花札
1996	花札華五光	花札
1996	赤マルQ上昇ドントアール<B&F>	QUZ
1997	ジャンピュータースペシャル	MJ
1997	花札 華陽炎	花札

辰巳電子工業株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1983	TX－1	RAC
1984	TX－1V8	RAC
1985	バギーボーイ	RAC

年	ゲーム名	ジャンル
1986	ロックオン	SHT
1987	グレイアウト	SHT
1988	アパッチ3	SHT
1989	ラウンドアップ5	RAC
1990	サイクルウォリアーズ	RAC
1992	ビッグファイト	ACT
1997	人生体験マシーン	TEF

データイースト株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1978	サブマリン（2in1RD）	ACT
1978	ジプシージャグラー（2in1SG）	ACT
1978	スーパーブレイク	BLO
1978	スーパーブレイクII	BLO
1978	スペースファイター	SHT
1978	バルーン	ACT
1978	バルーンサーカス	ACT
1978	バルーンミニ	ACT
1978	ボウリング（2in1RD）	SPO
1978	ミラクルスーパー	BLO
1979	アバランシュ（ファントム2in1）	BLO
1979	アルファーインベーダー	SHT
1979	イーグルH	DET
1979	サターン3D	SHT
1979	スイーパー（サターン3D）	SHT
1979	スクランブル（サターン3D）	SHt
1979	ストーム（ファントム2in1）	SHT
1979	スペースファイターMKII	SHT
1979	ナイスオン	ACT
1979	モウルハンター	ACT
1980	アストロファイター	SHT
1980	テレジャン	MJ
1980	トマホーク777	SHT
1980	ネブラー	SHT
1980	ハイウェイチェイス	RAC
1980	マッドエイリアン	SHT
1980	マッドライダー	RAC
1980	マンハッタン	ACT
1980	戦国忍者隊	ACT
1981	DSテレジャン	MJ
1981	アストロファンタジア	SHT
1981	ザ・タワー	ACT
1981	スーパーアストロファイター	SHT
1981	テラニアン	SHT
1981	フラッシュボーイ	SHT
1981	プロゴルフ	SPO
1981	ボビット	ACT
1981	ミサイルスプリンター	

年	ゲーム名	ジャンル
1981	ロックンチェイス	DET
1982	LUCKY POKER	カード
1982	エクスプローラー	ACT
1982	ディスコNo.1	ACT
1982	トルネード	SHT
1982	トレジャーアイランド	ACT
1982	バーニンラバー	ACT
1982	ハンバーガー	ACT
1982	フィッシング	SPO
1982	プロサッカー	SPO
1982	プロテニス	SPO
1982	ミッションX	SHT
1982	ラッパッパ	DET
1982	詰碁快勝	TBL
1983	グッレイプロップ	ACT
1983	ザ・ビッグプロレスリング＜テクノスジャパン＞	SPO
1983	スーパーダブルテニス	SPO
1983	スケーター	ACT
1983	ゼロイゼ＜テクノスジャパン＞	ACT
1983	ナイトスター	SHT
1983	バンポリン	ACT
1983	プラムゾン	SHT
1983	プロボウリング	SPO
1983	ベガーズバトル	ACT
1983	幻魔タロット	LD
1983	幻魔大戦	LD
1984	B－ウイング	SHT
1984	イエローキャブ	ACT
1984	ザビガ	SHT
1984	サンダーストーム	LD
1984	ジェネシス	ACT
1984	スクラムトライ	SPO
1984	ハローゲートボール	SPO
1984	ピーターペッパーSアイスファクトリー	ACT
1984	ファイティングアイスホッケー	SPO
1984	ミステリアスストーンズ＜テクノスジャパン＞	ACT
1984	リバレーション	SHT
1984	空手道＜テクノスジャパン＞	ACT
1984	対戦空手道（青春美少女編）	ACT
1984	大相撲	SPO
1984	東京見栄診療所	TEF
1985	コンペンションゴルフ決勝ラウンド	SPO
1985	シュートアウト	ACT
1985	スチャラカ空中戦＜テクノスソフト＞	SHT
1985	チャンバラ	ACT
1985	パフォーマン＜東亜プラン＞	ACT
1985	バルダーダッシュ{DCS}	PUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1985	プロ野球入団テスト　トライアウト	SPO
1985	メタルクラッシュ	ACT
1985	ロードブラスター	LD
1985	芸能人資格試験	QUZ
1985	撃墜王	SHT
1985	東京見栄診療所2	TEF
1986	ウェスタンエクスプレス	ACT
1986	サイドポケット	SPO
1986	ダーウィン4078	SHT
1986	ブレイウッド	ACT
1986	ラストミッション	SHT
1986	強行突破	ACT
1987	カルノフ	ACT
1987	キャプテンシルバー	ACT
1987	ゴーストバスターズ	
1987	サイオニクスオスカー	ACT
1987	スーパーリアルダーウィン	SHT
1987	のぽらんか＜コアランド＞	ACT
1987	ヘビーバレル	SHT
1987	ワンダープラネット	SHT
1987	臥竜列伝	SHT
1987	魔境戦士	SHT
1987	迷宮ハンターG	ACT
1988	コブラコマンド	SHT
1988	スタジアムヒーロー	SPO
1988	チェルノブ	ACT
1988	ドラゴンニンジャ	ACT
1988	ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ	ACT
1988	ポケットギャル	SPO
1989	アクトフェンサー	ACT
1989	シークレットエージェント	ACT
1989	バーディートライ	SPO
1989	ファイティングファンタジー	ACT
1989	ミッドナイトレジスタンス	SHT
1989	ロボコップ	ACT
1989	空牙	SHT
1990	エドワードランディ	ACT
1990	クルードバスター	ACT
1990	ダークシール	ACT
1990	トリオ・ザ・パンチ	ACT
1990	バルダーダッシュ	ACT
1991	キャプテンアメリカAND THE AVENGERS	ACT
1991	サンダーゾーン	ACT
1991	ジョー＆マック	ACT
1991	スーパーバーガータイム	ACT
1991	タンブルポップ	ACT
1991	チャイナタウン	PUZ

年	ゲーム名	ジャンル
1991	デスブレイド	ACT
1991	ロボコップ2	ACT
1992	ウルフファング	ACT
1992	ガンボール	ACT
1992	ダークシールII	ACT
1992	ダイエットゴーゴー	ACT
1992	ドラゴンガン	GUN
1992	ハンゾウ	ACT
1992	ファンキージェット	ACT
1993	ザ・グレイトラグ・タイムショー	SHT
1993	トワイライトスプレッド	TEF
1993	ナイトスラッシャーズ	ACT
1993	ファイターズヒストリー	対戦格闘
1993	ヘビースマッシュ	SPT
1993	ポケットギャルデラックス＜日本システム＞	SPO
1993	ミラクルアドベンチャー	ACT
1994	ガンハード	GUN
1994	ジョー＆マックリターンズ	ACT
1994	ダンクドリーム	SHT
1994	ドリームサッカー'94＜アイレム＞	SPO
1994	ファイターズヒストリーダイナマイト	対戦格闘
1994	フライングパワーディスク	SPO
1995	アニマル電脳アワー	QUZ
1995	アベンジャーズインギャラクティックストーム	対戦格闘
1995	カルマアイ	TEF
1995	スカルファング	SHT
1995	ダンクドリーム'95	SPO
1995	ドリームシンフォニー夢の診断室	TEF
1995	バックファイア！	RAC
1995	マジカルドロップ	PUZ
1995	マジカルドロップ　プラス1	PUZ
1995	ワールドカップバレーボール'95	SPO
1995	人相鑑定団	TEF
1995	水滸演武	対戦格闘
1996	あっちむいてホイ	EX
1996	スタジアムヒーロー'96	SPO
1996	まうすけのおじゃま・ザ・ワールド	PUZ
1996	マジカルドロップ2	PUZ
1997	マジカルドロップ3	PUZ

株式会社テクノスジャパン

1983	ザ・ビッグプロレスリング	SPO
1983	スクランブルエッグ	ACT
1983	ゼロイゼ	ACT
1983	ドミー	ACT
1983	ミンキーモンキー	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1984	ミステリアスストーンズ	ACT
1984	空手道	ACT
1984	出世大相撲	SPO
1985	エキサイティングアワー	SPO
1985	スチャラカ空中戦	SHT
1985	バトルレーンVOL.5	ACT
1985	ブギーマナー	ACT
1986	熱血硬派くにお君	ACT
1987	ザインドスリーナ	ACT
1987	ダブルドラゴン	ACT
1987	大怪獣の逆襲	ACT
1987	熱血高校ドッジボール部	ACT
1988	V'BALL（ビーチバレーボール）	SPO
1988	西遊降魔録	ACT
1989	WWFスーパースターズ	SPO
1989	ダブルドラゴンII	ACT
1990	ザ・コンバットトライブス	ACT
1990	ブロックアウト	PUZ
1991	WWF　レッスルフェスト	SPO
1991	ダブルドラゴンIII	ACT
1993	シャドーフォース	ACT
1994	ダブルドラゴン	対戦格闘
1995	くにおの熱血闘球伝説	ACT
1995	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘

テクモ株式会社（株式会社テーカン）

年	ゲーム名	ジャンル
1981	プレアデス	SHT
1981	レッドクラッシュ	SHT
1982	スイマー	ACT
1982	ボイジャー	SHT
1982	将棋＜アルファ電子工業＞	TBL
1982	将棋パート２＜アルファ電子工業＞	TBL
1983	ガズラー	ACT
1983	センジョウ	SHT
1984	スターフォース	SHT
1984	ボンジャック	ACT
1985	グリダイヤンファイト	SPO
1985	タンクバスターズ＜VA＞	ACT
1985	（テーカン）ワールドカップ	SPT
1985	ピンボールアクション	BLO
1986	アルゴスの戦士	ACT
1986	ソロモンの鍵	ACT
1987	オールアメリカンフットボール	SPO
1987	ジェミニウイング	SHT
1987	ティードオフ	SPO
1987	テクモボウル	SPO
1988	シルクワーム	SHT
1988	リードアングル＜セイブ開発＞	GUN
1988	忍者龍剣伝	ACT
1989	シャドーウォリアーズ	ACT
1989	ダイナマイトデューク＜セイブ開発＞	ACT
1989	テクモワールドカップ'90	SPO
1989	ワイルドファング	ACT
1990	アウトゾーン＜東亜プラン＞	ACT
1990	ガンディーラ＜NMK＞	PUZ
1990	ダブルダイナマイツ＜セイブ開発＞	ACT
1990	雷電＜セイブ開発＞	SHT
1991	QUIZ学園パラダイス＜NMK＞	QUZ
1991	S．T．G＜アテナ＞	SHT
1991	スーパーピンボールアクション	PIN
1991	はちゃめちゃファイター＜NMK＞	SHT
1991	洗脳ゲーム　TEKI・PAKI＜東亜プラン＞	PUZ
1991	雷牙	SHT
1992	クイズDNAの反乱＜フェイス＞	QUZ
1992	クイズココロジー	QUZ
1992	サボテンボンバーズ＜NMK＞	ACT
1992	サンドスコーピオン＜フェイス＞	SHT
1992	スーパーハイインパクト＜ミッドウェイ＞	SPO
1992	ファイナルスターフォース	SHT
1992	リムロッキンバスケットボール＜ストラタ/インクレディブルテクノロジー＞	SPT
1992	レジオネア＜TADコーポレーション＞	ACT
1992	雀師	MJ
1993	ガンネイル＜NMK＞	SHT
1993	クイズココロジー２	QUZ
1993	クイズ　激烈すくらんぶる＜フェイス＞	QUZ
1993	ボンジャックツイン＜NMK＞	ACT
1994	エイトフォース	SHT
1994	テクモVゴールサッカー	SPO
1994	テクモワールドカップ'94	SPO
1994	テクモワールドサッカー'95	SPO
1995	がんばれギンくん	ACT
1995	ザ大阪	QUZ
1995	ダンクドリーム'95＜データイースト＞	SPO
1995	でろーんでろでろ	PUZ
1995	フットボールファイター	SPO
1995	上海・万里の長城＜サン電子／サクセス＞	PUZ
1995	能力向上委員会	QUZ
1996	ギャロップレーサー	ACT
1996	デッドオアアライブ	対戦格闘
1996	闘姫伝承	対戦格闘
1997	ギャロップレーサー２	ACT

株式会社　東亜プラン

年	ゲーム名	ジャンル
1984	雀王	MJ
1985	タイガーヘリ	SHT
1985	パフォーマン	ACT
1985	雀狂	MJ
1986	ゲットスター	ACT
1986	スラップファイト	SHT
1986	麻雀シスターズ	MJ
1987	ワードナの森	ACT
1987	究極タイガー	SHT
1987	飛翔鮫	SHT
1988	ダッシュ野郎	RAC
1988	達人	SHT
1989	ゼロウイング	SHT
1989	ヘルファイアー	SHT
1989	ホラーストーリー	ACT
1989	鮫！鮫！鮫！	SHT
1989	大旋風	SHT
1990	アウトゾーン	ACT
1990	スノーブラザーズ	ACT
1991	ヴィマナ	SHT
1991	ゴークス	BLO
1991	洗脳ゲーム　TEKI・PAKI	PUZ
1992	フィグゼイト	ACT
1992	フーピー	ACT
1992	達人王	SHT
1993	V・V	SHT
1993	えんま大王	TEF
1993	えんま大王DX	TEF
1993	ドギューン！	SHT
1993	ナックルバッシュ	ACT
1994	おてんきパラダイス	ACT
1994	バツグン	SHT

（株）ナスコーポレーション（太平技研／ユーボ）

年	ゲーム名	ジャンル
1983	花合せ６	花札
1984	クラウンズゴルフ	SPO
1984	一発麻雀	MJ
1985	ウィナーズゴルフ	SPO
1985	クラウンズゴルフ　インハワイ	SPO
1985	マスターズゴルフ	SPO
1985	レスキューバイオン	SHT
1985	打雀やきとり	MJ
1986	スペースポジション	RAC
1987	アンドロイド	SHT
1987	ピタゴラスの謎	BLO
1988	アームチャンプ	ACT
1989	スーパークラウンズゴルフ	SPO
1994	ざけんじゃねーよ	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ザけんじゃねーよ２	ACT
1994	ザ・ソードマスター	対戦格闘
1994	チャンピオンキックVR	SPO
	株式会社ナムコ	
1975	マンイーター＜PSE＞	ACT
1977	スプリント２＜アタリ＞	RAC
1978	エフワンマッハ＜アタリ＞	RAC
1978	スターシップ＜アタリ＞	SHT
1978	スモーキージョー＜アタリ＞	RAC
1978	ファイヤートラック＜アタリ＞	RAC
1978	ブラスト	DET
1979	ジービー	BLO
1979	ボムビー	BLO
1980	SOS	SHT
1980	ギャラクシアン	SHT
1980	キューティーQ	BLO
1980	キング＆バルーン	SHT
1980	タンクバタリアン	SHT
1980	ナバロン	SHT
1980	パックマン	DET
1980	ラリーX	RAC
1980	海底宝探し＜K. K. 特機＞	ACT
1981	ギャラガ	SHT
1981	ニューラリーX	ACT
1981	ボスコニアン	SHT
1981	ボスコニアン（ニュー）	SHT
1981	ワープ＆ワープ	SHT
1982	スーパーパックマン	DET
1982	ディグダグ	ACT
1982	ポールポジション	RAC
1983	ゼビウス	SHT
1983	パック＆パル	DET
1983	フォゾン	PUZ
1983	ポールポジションII	RAC
1983	マッピー	ACT
1984	ギャプラス	SHT
1984	スーパーゼビウス	SHT
1984	ドルアーガの塔	ACT
1984	パックランド	ACT
1984	リブルラブル	ACT
1985	グロブダー	SHT
1985	スカイキッド	SHT
1985	スターラスター	SHT
1985	ディグダグII	ACT
1985	ドラゴンバスター	ACT
1985	バトルシティ	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1985	バラデューク	SHT
1985	メトロクロス	ACT
1985	モトス	ACT
1986	イシターの復活＜ゲームスタジオ＞	ACT
1986	サンダーセプター	SHT
1986	スーパーチャイニーズ＜カルチャーブレーン＞	ACT
1986	スカイキッドDX	SHT
1986	チャンピオンシップスプリント	RAC
1986	トイポップ	ACT
1986	バベルの塔	ACT
1986	ファミリースタジアム	SPO
1986	ホッピングマッピー＜ゲームスタジオ＞	ACT
1986	ローリングサンダー	ACT
1986	ワルキューレの冒険	EX
1986	源平討魔伝	ACT
1987	３－D　サンダーセプターII	SHT
1987	ギャラガ'88	SHT
1987	クエスター	BLO
1987	ドラゴンスピリット	SHT
1987	ドラゴンスピリット（NEW ver）	SHT
1987	パックマニア	DET
1987	ファイナルラップ	RAC
1987	ファミリースタジアム’87	SPO
1987	ファミリーテニス	SPO
1987	ファミリーボクシング＜ウッドプレイス＞	SPO
1987	ブレイザー	SHT
1987	ワンダーモモ	ACT
1987	妖怪道中記	ACT
1988	アサルト	SHT
1988	アサルト　PLUS	SHT
1988	ウイニングラン	RAC
1988	オーダイン	SHT
1988	カイの冒険＜ゲームスタジオ＞	ACT
1988	スプラッターハウス	ACT
1988	ファミリースタジアム'88	SPO
1988	フェイスオフ	SPO
1988	プロテニス　ワールドコート	SPO
1988	メタルホーク	SHT
1988	メルヘンメイズ	ACT
1988	ワールドコート	SPO
1988	ワールドスタジアム	SPO
1988	超絶倫人ベラボーマン	ACT
1988	爆突機銃艇	SHT
1988	未来忍者	ACT
1989	ウイニングラン　鈴鹿グランプリ	RAC
1989	ダートフォックス	RAC
1989	デンジャラスシード	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1989	バーニングフォース	SHT
1989	ファイネストアワー	SHT
1989	フェリオス	SHT
1989	フォートラックス	RAC
1989	ブラストオフ	SHT
1989	プロゴルフ　グランドスラム	SPO
1989	プロ野球ワールドスタジアム'89開幕版	SPO
1989	ロンパーズ	ACT
1989	ワルキューレの伝説	ACT
1990	エアバスター＜カネコ＞	SHT
1990	ドラゴンセイバー	SHT
1990	ピストル大名の冒険	ACT
1990	ファイナルラップ２	RAC
1990	マーベルランド	ACT
1990	ワールドスタジアム'90激闘版	SPO
1990	球界道中記	SPO
1990	倉庫番デラックス	PUZ
1991	ウィニングラン'91	RAC
1991	ゴーリーゴースト	GUN
1991	コズモギャング・ザ・ビデオ	SHT
1991	スーパーワールドスタジアム	SPO
1991	スターブレード	SHT
1991	スティールガンナー	GUN
1991	ソルバルウ	SHT
1991	タンクフォース	SHT
1991	ドライバーズアイ	RAC
1991	ランパート＜アタリ＞	ACT
1991	ローリングサンダー２	ACT
1992	F/A	SHT
1992	エクスバニア　英雄物語	ACT
1992	ゴーリーゴーストIIバブルトラブル	GUN
1992	コカコーラ・スズカ８アワーズ	RAC
1992	コズモギャング・ザ・パズル	PUZ
1992	シムドライブ	RAC
1992	スーパーワールドスタジアム'92	SPO
1992	スーパーワールドスタジアム'92激闘版	SPO
1992	スティールガンナー２	GUN
1992	バブルトラブル	SHT
1992	ファイナルラップ３	RAC
1992	爆烈クイズ魔Q大冒険	QUZ
1993	X－DAY	TEF
1993	エアーコンバット	SHT
1993	エアコンバット	SHT
1993	エメラルディア	PUZ
1993	ギャラクシアン３　プロジェクトドラグーン	SHT
1993	サイバースレッド	SHT
1993	シュータウェイII	GUN

年	ゲーム名	ジャンル
1993	スーパーワールドコート	SPO
1993	スーパーワールドスタジアム'93激闘版	SPO
1993	スズカエイトアワーズ 2	RAC
1993	ストリートバイパー＜プレントレジャー＞	LD
1993	ナックルヘッズ	対戦格闘
1993	ニューマンアスレチックス	SPO
1993	ラッキー＆ワイルド	RAC
1993	リッジレーサー	RAC
1993	熱闘！激闘！クイズ島	QUZ
1994	Jリーグサッカー　V SHOOT	SPO
1994	エースドライバー	RAC
1994	グレートスラッガーズ'94	SPO
1994	シアター6　ギャラクシアン3　アタックオフ　ザ　ゾルギア	SHT
1994	ティンクルピット	ACT
1994	ネビュラスレイ	SHT
1994	ファイナルラップR	RAC
1994	リッジレーサー 2	RAC
1995	X―DAY 2	TEF
1995	アウトフォクシーズ	ACT
1995	アルペンレーサー	SPO
1995	エースコンバット22	SHT
1995	エリア51＜アタリ＞	GUN
1995	ガンバレット	GUN
1995	サイバーコマンドー	SHT
1995	サイバーサイクルズ	RAC
1995	スーパーワールドスタジアム'95	SPO
1995	スピードレーサー	RAC
1995	ソウルエッジ	対戦格闘
1995	ソウルエッジverII	対戦格闘
1995	ダートダッシュ	RAC
1995	タイムクライシス	GUN
1995	ナムコクラシックコレクション	EX
1995	マッハブレイカーズ	ACT
1995	レイブレーサー	RAC
1995	鉄拳	対戦格闘
1995	鉄拳 2	対戦格闘
1995	鉄拳 2 Ver. β	対戦格闘
1996	アクアジェット	SPO
1996	アルペンサーファー	SPO
1996	アルペンレーサー 2	SPO
1996	エースドライバー・ビクトリーラップ	RAC
1996	スーパーワールドスタジアム'96激闘版	SPO
1996	ゼビウス 3 D/G	SHT
1996	ダンクマニア	SPO
1996	ダンシングアイ	ACT
1996	トーキョーウォーズ	SHT
1996	ナムコクラシックコレクションVOL 2	EX

年	ゲーム名	ジャンル
1996	プライムゴールEX	SPO
1996	プロップサイクル	ACT
1996	ポケットレーサー	RAC
1996	技脳体	ACT
1996	子育てクイズ・マイエンジェル	QUZ
1997	アブノーマルチェック	TEF
1997	アルマジロレーシング	RAC
1997	スタースイープ（発売）	PUZ
1997	ファイナルハロン	RAC
1997	子育てクイズ・マイエンジェル 2	QUZ
1997	鉄拳 3	対戦格闘
	日本物産株式会社	
19??	エキサイトマドンナ	
1978	テーブルアタッカー	BLO
1978	テーブルアタッカーガード	BLO
1978	テーブルアタッカースペシャル	BLO
1978	テーブルアタッターブラック	BLO
1978	テーブルボンパ	ACT
1978	ムーンベース	SHT
1979	アタッカーエース	BLO
1979	スタントカー	DET
1979	ボンパ	BLO
1979	ムーンアルファー	SHT
1979	ムーンエイリアン	SHT
1979	ムーントラッカー	SHT
1979	ムーンレイカー	SHT
1979	ローリングクラッシュ	DET
1980	クレージークライマー	ACT
1980	ムーンエイリアンPartII	SHT
1980	ムーンクェーサー	SHT
1980	ムーンクレスタ	SHT
1980	ムーントレック	SHT
1980	ムーンパルサー	SHT
1980	ロイヤルマージャン	MJ
1980	ローリングクラッシュ　パートII	DET
1981	ギャンブラー＜富士商＞	DET
1981	ジャンサー	MJ
1981	フリスキートム	ACT
1981	プロピューター	MJ
1981	ムーンシャトル	SHT
1981	五目ならべ	TBL
1981	対局マージャン	MJ
1982	コンステラ	SHT
1982	ラジカルラジアル＜ロジテック＞	SHT
1982	ワイピング	ACT
1982	対局花ピューター	花札

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ギャレオン	MJ
1983	ジャンセン	MJ
1983	スペースファイターX	SHT
1983	ダチョラー	ACT
1983	ナイトギャル	MJ
1983	三人マージャン	MJ
1983	雀豪	MJ
1983	雀豪ナイト	MJ
1983	対局麻雀戦	MJ
1984	ウルトラ麻雀	MJ
1984	キックボーイ	ACT
1984	セクターゾーン＜アリス＞	SHT
1984	ダイナミックスキー＜タイヨー＞	SPO
1984	チューブパニック＜フジテック＞	SHT
1984	ナイトバニー	MJ
1984	悪戯天使	ACT
1984	雀豪レディ	MJ
1984	麻雀キング	MJ
1985	ギャリバン	ACT
1985	コップ01	ACT
1985	スウィートギャル	MJ
1985	セクシーギャル	MJ
1985	テラクレスタ	SHT
1985	ナイトギャルサマー	MJ
1985	パステルギャル	MJ
1985	マグマックス	SHT
1985	ロイヤルクイーン	MJ
1985	花ロイヤル	花札
1986	UFOロボ　ダンガー	SHT
1986	アマテラス	SHT
1986	クリスタルギャル	MJ
1986	コスモポリスギャリバン	ACT
1986	シティラブ	MJ
1986	ナイトラブ＜セントラル電子＞	MJ
1986	マイティガイ	ACT
1986	妖魔忍法帖	ACT
1987	エクストラカード	カード
1987	お嬢さん	MJ
1987	キッドのホレホレ大作戦	ACT
1987	セカンドラブ	MJ
1987	テラフォース	SHT
1987	リバティセブン	カード
1987	家元	MJ
1987	子連れ狼	ACT
1987	制覇	MJ
1987	対家麻濡感＜アルファ電子工業＞	MJ
1987	対家麻濡感　六本木ライヴ編＜アルファ電子工業＞	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1987	対戦クイズ　ハイホー	QUZ
1987	対戦クイズ　ハイホー2	QUZ
1987	超時迷宮LEGION	SHT
1987	美女っ子夢物語	MJ
1987	流派＜セントラル電子＞	MJ
1988	VIP倶楽部（秘）一発開放	MJ
1988	アームドF	SHT
1988	おとなの麻雀	MJ
1988	オレンジ倶楽部	MJ
1988	オレンジ倶楽部・課外授業	MJ
1988	クレイジークライマー2	ACT
1988	金津園のおんな	MJ
1988	美女っ子学園	MJ
1988	麻雀好きの懲りない面々	MJ
1988	麻雀殺人事件	MJ
1988	麻雀刺客	MJ
1989	AV麻雀　ビデオの妖精	MJ
1989	TOKYOギャル図鑑	MJ
1989	あぶない放課後	花札
1989	ギャルの開花	MJ
1989	ギャルの告白	MJ
1989	スキャンダル麻雀	MJ
1989	テレフォン麻雀	MJ
1989	ビデオの妖精	MJ
1989	ひょうばん娘	MJ
1989	マージャン　トリプルウォーズ	MJ
1989	ミス麻雀コンテスト	MJ
1989	宇宙より愛をこめて	MJ
1989	花のももこ組！	MJ
1989	祇園花	花札
1989	戦え！ビッグファイター	SHT
1989	桃源郷	PUZ
1989	麻雀Gメン'89	MJ
1989	麻雀ピープショー＜デジタルソフト＞	MJ
1989	麻雀　宇宙より愛をこめて	MJ
1989	麻雀　西遊記	MJ
1990	AV花札　花のあげまん	花札
1990	AV花札　花まる子ちゃん	MJ
1990	AV麻雀　ギャルの一番搾り	MJ
1990	AV麻雀　ツーショット	MJ
1990	AV麻雀　素肌の夢恋人	MJ
1990	AV麻雀　美少女の素顔	MJ
1990	LD花札　花のクリスマスイブ	花札
1990	MAHJONG　沈黙の編隊	MJ
1990	ギャルの一番搾り	MJ
1990	ツーショット	MJ
1990	ときめき美少女（B）	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1990	トリプルウォーズ	MJ
1990	トリプルウォーズ2	MJ
1990	ねらえ！トップスター	MJ
1990	ぱにっくスタジアム	MJ
1990	やんちゃな子猫	MJ
1990	レディーハンター～快盗黒猫連盟編～	MJ
1990	花のあげまん	MJ
1990	素肌の夢恋人	MJ
1990	沈黙の編隊	MJ
1990	美少女の素顔	MJ
1990	舞妓花	MJ
1990	麻雀クラブ90's	MJ
1990	麻雀ラブハウス	MJ
1990	麻雀恋占い	MJ
1991	AV花札　花のエンジェルフェイス	花札
1991	AV花札　花の殻やぶり	花札
1991	LD QUIZクイズDEデート	QUZ
1991	LD QUIZミラクルQ	QUZ
1991	LD QUIZもう答えずにはいられない	QUZ
1991	LD麻雀　第1弾　マリンブルーの瞳	MJ
1991	LD麻雀　第2弾　マリンブルーの瞳2	MJ
1991	LD麻雀　第3弾　泊まりにおいでよ	MJ
1991	LD麻雀　第4弾　シャボン玉	MJ
1991	クイズ麻雀！早くヤッてよ	MJ
1991	ごっつええ感じ	MJ
1991	まーじゃんバニラシンドローム	MJ
1991	マージャン実験ラブストーリー	MJ
1991	ルージュの香り	MJ
1991	レディメーカー	MJ
1991	花のおじさん	花札
1991	熱血グランプリギャル	MJ
1991	麻雀ツーショット	MJ
1991	麻雀バクハツ純情伝	MJ
1992	LD QUIZ　答えたもん勝ち	QUZ
1992	LD麻雀　第5弾　夜明けのカフェテラス	MJ
1992	LD麻雀　第6弾　ティファニー	MJ
1992	サーキットの女豹	MJ
1992	ジャンジャンバリバリ	MJ
1992	ファイナルぱれーど	MJ
1992	占い伝説	MJ
1992	男と女の心理テスト	TEF
1992	麻雀サーキットの女豹	MJ
1992	麻雀ジャンジャンバリバリ	MJ
1992	麻雀パチンコ物語	MJ
1992	麻雀　恋のマジックポーション	MJ
1992	麻雀占い伝説	MJ
1992	夜明けのカフェテラス	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1993	LD麻雀　第7弾　ジェラシー	MJ
1993	LD麻雀　第8弾　ブルセラ	MJ
1993	ジェム占いの街	TEF
1993	セーラーウォーズ	MJ
1993	マージャン　トリプルウォーズ番外編セーラーウォーズ	MJ
1993	まーじゃん競馬王	MJ
1993	麻雀ラマン	MJ
1993	麻雀わくわくキャッチャー	MJ
1993	麻雀恋愛倶楽部	MJ
1994	LD麻雀　第10弾　ボディコン総集編	MJ
1994	LD麻雀　第11弾　エロスの館	MJ
1994	LD麻雀　第9弾　ボケベル1919	MJ
1994	イメクラ麻雀	MJ
1994	まーじゃん4Pしましょ	MJ
1994	ま～じゃん吉本劇場	MJ
1994	美少女雀士プリティセーラー18禁	MJ
1994	美少女雀士プリティセーラー2	MJ
1994	麻雀エロティカゴルフ総天然色ギャル	MJ
1995	ディスコ麻雀　お立ち台の掟	MJ
1995	テクノドール	QUZ
1995	夢想花	花札
1996	リターンオブSEL雀	MJ
1996	娘牌	MJ

任天堂レジャーシステム株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1976	シューティングトレーナー	GUN
1976	スカイホーク	GUN
1976	ワイルドガンマン	GUN
1977	バトルシャーク	SHT
1978	SFハイスプリッター	
1978	コンピューターオセロゲーム	TBL
1978	テストドライバー	RAC
1978	ブロックフィーバー	BRO
1979	カラースペースフィーバー	SHT
1979	シェリフ	ACT
1979	シェリフ2	ACT
1979	スペースフィーバー	SHT
1979	モンキーマジック	BLO
1980	スペースファイアーバード	SHT
1980	スペースランチャー＜ユニバーサル＞	SHT
1980	ヘリファイア	SHT
1980	レーダースコープ	SHT
1981	スカイスキッパー	SHT
1981	スペースデーモン	SHT
1981	ドンキーコング　＜池上通信機＞	ACT
1982	ドンキーコングJr.	ACT
1982	ポパイ	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ドンキーコング３	SHT
1983	マリオブラザーズ	ACT
1984	VSアーバンチャンピオン	ACT
1984	VSエキサイトバイク	RAC
1984	VSクルクルランド	ACT
1984	VSゴルフ	SPO
1984	VSテニス	SPO
1984	VSバルーンファイト	ACT
1984	VSピンボール	PIN
1984	VSベースボール	SPO
1984	VSレッキングクルー	ACT
1984	VS麻雀	MJ
1984	ゴルフ	SPO
1984	スーパーパンチアウト	SPO
1984	パンチアウト	SPO
1985	VSアイスクライマー	ACT
1985	VSサッカー	SPO
1985	VSバンゲリングベイ＜ハドソン＞	SHT
1985	VSマッハライダー＜HAL研＞	RAC
1986	VSスーパーマリオブラザーズ	ACT

株式会社ハドソン

年	ゲーム名	ジャンル
1985	VSバンゲリングベイ	SHT
1991	ボンバーマン	ACT
1992	ボンバーマンワールド	ACT
1995	天外魔境真伝	対戦格闘
1996	ネオボンバーマン	ACT

株式会社バンプレスト
（豊栄産業株式会社／コアランドテクノロジー株式会社）

年	ゲーム名	ジャンル
1978	スペースストレンジャー	SHT
1978	スペースストレンジャーPART２	SHT
1978	スペースストレンジャースーパー	SHT
1978	テレビコンピューターデラックス	BLO
1978	バニッシュ	BLO
1978	マリンウォーズ	
1979	スーパーツイン＜豊栄＞	DET
1979	スーパーメテオ	SHT
1980	スペースバトル	SHT
1980	ファイナルレンジャー	SHT
1980	フューチャーフラッシュ	SHT
1980	マネーウォーズ	DET
1982	ジャンプバグ＜豊栄＞	ACT
1982	ペンゴ	ACT
1982	王将	TBL
1983	ゼータ	ACT
1983	ディスカス	ACT
1983	トライボム	ACT
1984	ごんべえのあいむそーりー	ACT
1984	ザ・闘牛	ACT
1984	スワット	ACT
1985	ただいま特訓中	ACT
1985	青春スキャンダル	ACT
1986	４Ｄウォーリアーズ	SHT
1986	ウェックル・マン24	RAC
1986	スーパークロスII	RAC
1986	ラフレシア	SHT
1987	のぼらんか	ACT
1987	ブラックパンサー	ACT
1988	サイバータンク	GUN
1991	SDガンダム　サイコサラマンダーの脅威	ACT
1991	ウルトラマン	ACT
1992	ウルトラマン倶楽部	ACT
1992	超時空要塞マクロス＜NMK＞	SHT
1993	SDガンダムネオバトリング＜アルュメ＞	SHT
1993	SDガンダム外伝　バーニングアタック	ACT
1993	SDガンダム三国志レインボー大陸戦記	ACT
1993	ウルトラ闘魂伝説	ACT
1993	ゴジラ	対戦格闘
1993	ドラゴンボールZ	対戦格闘
1993	（嘘発見機）USO800	TEF
1993	仮面ライダー倶楽部バトルレーサー＜アルュメ＞	RAC
1993	機動戦士ガンダム＜アルュメ＞	対戦格闘
1993	戦国エース＜彩アート京都＞	SHT
1993	超時空要塞マクロスII＜NMK＞	SHT
1994	アルチメイトテニス＜アート＆マジック＞	SPO
1994	ドラゴンボールZ２	対戦格闘
1994	マジンガーZ	SHT
1994	機動戦士ガンダム　EX REVUE＜アルュメ＞	対戦格闘
1994	電神魔傀＜ウィンキーソフト＞	ACT
1995	ウルトラ警備隊＜セタ＞	SHT
1995	ガーディアンズ＜ウインキーソフト＞	ACT
1995	スーパースラムズ	SPO
1995	ぷるるん＜メトロ＞	PUZ
1995	隠忍	ACT
1995	機動戦士ガンダムファイナルシューティング＜アルュメ＞	GUN
1995	銃弾嵐	ACT
1995	美少女戦士セーラームーン＜ガゼル＞	ACT
1996	アクウギャレット＜ガゼル＞	SHT
1996	バンバンボール	ACT
1996	マクロスプラス	SHT
1997	クイズ美少女戦士セーラームーン＜ガゼル＞	QUZ

株式会社ビスコ

年	ゲーム名	ジャンル
1985	麻雀専科	MJ
1985	麻雀野郎	MJ
1986	リアル麻雀牌牌人事異動編＜アルバ＞	MJ
1986	リアル麻雀牌牌成長編	MJ
1986	麻雀仕様	MJ
1987	ザ麻雀	MJ
1987	ザ麻雀２	MJ
1987	リアル麻雀牌牌ゴールド＜アルバ＞	MJ
1989	ウィッツ＜アテナ＞	ACT
1990	サンダー＆ライトニング	BLO
1990	阿修羅ブラスター	SHT
1990	麻雀遊戯	MJ
1991	ドリフトアウト	RAC
1992	アンドロデュノス	SHT
1992	ガルメデス	SHT
1992	ブロックカーニバル	BRO
1993	アースジョーカー	SHT
1993	キース＆ルーシィ	QUZ
1993	パステルアイランド	ACT
1993	バンバンバスターズ	ACT
1994	スーパーイーグルショット	SPO
1994	ドリフトアウト'94	RAC
1994	パズルッコクラブ	PUZ
1994	ぶろっけん＜キッド＞	BLO
1994	古今東西干支物語	PUZ
1994	五月陣戦＜セタ＞	TBL
1994	五月陣戦２＜セタ＞	TBL
1994	天麟の書　死嘩護	対戦格闘
1995	KIRA KIRA　五目ならべ　連珠貴族	TBL
1995	ゴール！ゴール！ゴール！	SPO
1995	スーパーリアル花札恋こいしましょ	花札
1995	パズルdeポン	PUZ
1996	ストームブレード	SHT
1996	ネオドリフトアウト	RAC
1996	ねらってチュー！＜セタ＞	PUZ
1996	ブレイカーズ	対戦格闘
1996	雀々しましょ	MJ
1997	ネオ・Mr. DO！	ACT
1997	モンスタースライダー	PUZ
1997	女流麻雀教室	MJ

ビデオシステム株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1985	ランジェリーハウス	MJ
1986	お雀子クラブ	MJ
1986	お雀子館	MJ
1986	雀卓	MJ
1987	お雀子館２番館	MJ
1987	チャイニーズカジノ	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1987	ラビオレプス	SHT
1988	アイドルマージャン放送局	MJ
1988	お雀子ハイスクール	MJ
1988	麻雀ファンクラブ	MJ
1988	列島縦断　熱血雀士	MJ
1989	スーパーバレーボール	SPO
1989	スーパーフォーミュラ	RAC
1989	夏色麻雀	MJ
1989	麻雀クラブ	MJ
1989	麻雀　夏物語	MJ
1990	スパイラルブレーカーズ	ACT
1990	タロット麻雀	MJ
1990	パイプドリーム	PUZ
1990	ハットリス	PUZ
1990	麻雀大予言	MJ
1991	F－１グランプリ	RAC
1991	アイドル麻雀ファイナルロマンス	MJ
1991	ウェルトリス	PUZ
1991	スーパーバレー'91	SPO
1991	ターボフォース	SHT
1991	闘神BLAZERS	ACT
1991	熱血麻雀宣言！AFTER　5	MJ
1992	クイズ18禁＜EIM＞	QUZ
1992	ソニックウイングス	SHT
1993	F－１グランプリPart II	RAC
1993	タオ体道	対戦格闘
1993	爆烈クラッシュレース	ACT
1994	スーパーバレー'94	SPO
1994	ソニックウィングス２	SHT
1994	ハイパーティーショット	SPO
1994	パワースパイクスII	SPO
1995	ガッポリン	PUZ
1995	ソニックウィングス３	SHT
1995	対戦アイドル麻雀　ファイナルロマンス２	MJ
1995	対戦麻雀　ファイナルロマンスR	MJ
1996	ソニックウイングスリミテッド	SHT

株式会社ユーピーエル

年	ゲーム名	ジャンル
1982	スネークQ	ACT
1982	ディストロイヤー	SHT
1983	フライディ	
1983	マウサー	ACT
1984	ノバ2001	ACT
1984	忍者くん　魔城の冒険	ACT
1985	XXミッション	SHT
1985	スーパーウイング	SHT
1985	ペンギンくんウォーズ	ACT
1985	リターンオブザインベーダー	SHT
1985	レイダース５	ACT
1987	ミュータントナイト	ACT
1987	忍者くん　阿修羅の章	ACT
1988	アークエリア	SHT
1988	アトミックロボキッド	SHT
1989	うらしま麻雀	MJ
1989	オメガファイター	SHT
1989	タスクフォースハリアー＜NMK＞	SHT
1990	ムスタング＜NMK＞	SHT
1991	アクロバットミッション	SHT
1991	シュトラール＜NMK＞	SHT
1991	バンダイク	ACT
1991	ブラックハート	SHT
1991	宇宙戦艦ゴモラ＜NMK＞	SHT

アーク

年	ゲーム名	ジャンル
1995	ワールドクラスボウリング＜インクレディブルテクノロジー＞	SPO

アート&マジック

年	ゲーム名	ジャンル
1994	アルチメイトテニス	SPO

ICM

年	ゲーム名	ジャンル
1982	アリババと40人の盗賊	ACT

IGLECK

年	ゲーム名	ジャンル
1981	ザ・ハングリーマン	DET

igs

年	ゲーム名	ジャンル
1993	IQブロック	PUZ
1995	中国龍	PUZ
1996	バーチャボウリング	SPO
1997	中国龍２	PUZ

IMS

年	ゲーム名	ジャンル
1994	スーパーAYA	TEF
1995	かかってきなさい	SHT
1995	元祖　ザ大阪電脳シリトリゲーム	シリトリ

株式会社アイマックス

年	ゲーム名	ジャンル
1987	きせかえ花札	花札
1994	クイズキャッスル	QUZ
1994	未来予想図	TEF
1995	カルトネーム	TEF
1995	クイズ　彼女が？に着替えたら	QUZ
1995	ジグソーパラダイス	PUZ
1995	ラズ　マタッズ	TEF
1995	ラズ　マタッズ２	TEF
1995	棋娘	TBL
1995	着せかえまーじゃん	MJ
1995	魔石大戦STOON	PUZ
1996	ナンでも相性ランキング	TEF

アクセラ

年	ゲーム名	ジャンル
1992	クイズ18禁	QUZ
1997	スタースイープ	PUZ

アスクル株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1987	ダイナミックマージャン	MJ
1987	ダイナミックマージャンPART２　大奥十七景	MJ

株式会社アスコム

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ぴょん太くん　クイズゲーム	QUZ

アップル

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ウルトラ(秘)麻雀	MJ

株式会社アテナ

年	ゲーム名	ジャンル
1989	ウィッツ	ACT
1989	キャッスルオブドラゴン	ACT
1991	S．T．G	SHT
1991	ストライクガンナー	SHT
1992	ペアーズラブ	PUZ
1993	J．J．スコーカーズ	ACT
1993	アテナのハテナ？	QUZ
1993	大王	SHT
1994	極	MJ
1995	プロ麻雀　極S	MJ

アニメーション20

年	ゲーム名	ジャンル
1989	パズニック	PUZ

アニメテック

年	ゲーム名	ジャンル
1989	表参道	MJ

株式会社アポロ

年	ゲーム名	ジャンル
1983	クイズキング	QUZ
1983	クイズキング２	QUZ

アメリカンレーザーゲームス

年	ゲーム名	ジャンル
1993	クライムパトロール	GUN
1991	マッドドッグマックリー	GUN

年	ゲーム名	ジャンル
アリス		
1984	セクターゾーン	SHT
アルタ		
1995	中国龍<igs>	PUZ
1996	バーチャボウリング<igs>	SPO
1997	中国龍２<igs>	PUZ
有限会社アルバ		
19??	花六	花札
198?	花嵐	花札
1985	リアル麻雀　牌牌	MJ
1986	リアル麻雀牌牌人事異動編	MJ
1986	リアル麻雀牌牌成長編<アルバ>	MJ
1987	リアル麻雀牌牌ゴールド	MJ
1987	花道場	花札
1989	ラブリーフォース	MJ
1991	りある麻雀ごーるど夢牌	MJ
1992	花合わせ　PARTII	花札
株式会社イースタン		
1983	イージャン	MJ
1985	激走	ACT
株式会社イーストテクノロジー		
1988	ディストラクション	ACT
1989	究極のストライカー	SPO
1990	ギガンテス	SHT
1990	バルーンブラザーズ	ACT
1991	セルフィーナ	ACT
1992	サイレントドラゴン	ACT
1993	ザ・ファーストファンキーファイター	EX
1993	龍神	SHT
1994	オペレーションウルフ３	GUN
1994	スラップショット	SHT
ED		
1986	ザ・26TH Z	SHT
株式会社イバタ		
1978	ジョーカー12	BLO
インクレディブルテクノロジー		
1988	カプコンボウリング	SPO
1992	リムロッキンバスケットボール	SPT
1995	ワールドクラスボウリング	SPO

年	ゲーム名	ジャンル
有限会社ヴィクトリー		
1988	危機一髪　真由美ちゃん	MJ
ウィリアムスエレクトロニクス		
197	パドルボール	BLO
1977	ロードチャンピオン	RAC
1981	スターゲート	SHT
1981	ディフェンダー	SHT
1982	シニスター	SHT
1982	ペッパー２	ACT
1982	ロボトロン2084	ACT
1984	ジャウスト	ACT
1984	スターライダー	RAC
1988	ナーク	ACT
ウインキーソフト		
1994	電神魔傀	ACT
1995	ガーディアンズ	ACT
株式会社ウイング		
1979	与作とゴン平	SHT
1985	雀夢	MJ
1986	あがれる麻雀ドラ・ドラ・ドラ	MJ
1987	ラッキーガールII	カード
1990	ラッキー13ジェム	MJ
1991	龍雀ロンジャン	MJ
ウインダム		
1992	麻雀女学園	MJ
1993	実録（恥）麻雀	MJ
ウインテクノ		
1993	マジカルキャットアドベンチャー	ACT
株式会社ウェイブ		
1989	アニマルスピード	TBL
1990	あしたのジョー	SPO
1991	あしたのジョー伝説	ACT
ウエストン		
1986	ワンダーボーイ	ACT
1987	ワンダーボーイ　モンスターランド	ACT
1988	ワンダーボーイIII　モンスターレア	ACT
1990	オーライル	SHT
1991	ライオットシティ	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
ウコーコーポレーション		
1978	ニューブレイクトライ	BLO
1978	ピエロ	ACT
1978	ビックトライ	ACT
1978	ブレイクトライ	BLO
1979	ファイティングミサイル	SHT
株式会社ウッドプレイス		
19??	リングキング	SPO
1985	キングオブボクサー	SPO
1986	SRDミッション	SHT
1986	アルファックスZ<カネコ>	SHT
1986	クラッシュロード	SPT
1986	ミッション660	SHT
1987	ザ・ディープ	SHT
1987	ファイヤートラップ	ACT
1987	ファミリーボクシング	SPO
潮産業株式会社		
1977	Zマシン	RAC
EPO		
1983	クリーンオクトパス	
エイコム		
1994	雀神伝説	MJ
1995	パルスター	SHT
株式会社エイブルコーポレーション		
1985	ミラックス	SHT
1986	アルファックスZ<カネコ>	SHT
1986	ザ・26TH Z<タイトー／ED>	SHT
1986	バルバルークの伝説<VIC東海>	ACT
1989	ウィッツ<ビスコ／アテナ>	ACT
1993	IQブロック<igs>	PUZ
1993	ぽいっと<メトロ>	PUZ
1993	牌砦<メトロ>	PUZ
1993	魔法大作戦<ライジング>	SHT
1994	ザけんじゃねーよ<ユーボ>	TEF
1994	だるま道場<メトロ>	PUZ
1994	牌砦II<メトロ>	PUZ
1994	牌砦II　仇討外伝<メトロ>	PUZ
1996	パルキューブ<メトロ>	BLO
1997	ロジックプロ２<デニアム>	PUZ

エースインターナショナル

年	ゲーム名	ジャンル
1997	ギャルズハスラー	SPO

エキシディInc

年	ゲーム名	ジャンル
1974	ホッケー	SPO
1976	デスレース	RAC
1977	サーカス	ACT
1977	スーパーデスチェイス	
1977	スターファイヤー	
1978	フットボール	SPO
1978	ロボットボウル	SPO
1979	サイドトラック	
1979	ファイアーワン	
1980	クリーピークロウラーズ	
1980	ターグ	ACT
1981	スペクター	
1981	ベンチャー	
1981	マウストラップ	ACT
1982	ビクトリー	
1983	クロスボウ	SHT
1985	ヴィルディゴ	SHT

エクセル

年	ゲーム名	ジャンル
1991	ドラゴン麻雀	MJ

EXAプランニング

年	ゲーム名	ジャンル
1988	エンゼルキッス	ACT

株式会社エクセレントシステム

年	ゲーム名	ジャンル
1994	グランドクロス	TBL
1995	アクアリウム	PUZ
1995	バリアメタル	SHT

株式会社エスコ貿易

年	ゲーム名	ジャンル
1977	M79アンビッシュ	SHT
1977	ディプスチャージ	SHT
1977	テーブルスーパーブレイカー	BLO
1977	デザートパトロール＜PSE＞	SHT
1977	ナイトレーサー	RAC
1977	バズーカ（日本販売）	SHT
1977	ボールマスター	
1978	ダークインベーダー	SHT
1978	デッドアイ	SHT
1978	ブーツヒル（日本販売）	
1978	ヨットマン＜サンリツ電気＞	RAC
1979	スペースフィーバー＜任天堂＞	SHT
1980	ロッキー＜東洋娯楽機＞	SPO
1980	鬼退治	
1983	大富豪＜セタ／オルカ＞	カード
1983	大富豪＜セタ／オルカ＞	カード

エトナ

年	ゲーム名	ジャンル
1996	もうぢゃ＜FPS＞	PUZ

FPS

年	ゲーム名	ジャンル
1996	もうぢゃ	PUZ

エポス

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ザ・ゴルブ	SPO

エンゼルプランニング

年	ゲーム名	ジャンル
1984	スピードアタック	TBL

ACG

年	ゲーム名	ジャンル
1981	ディンゴ	ACT

ATOP

年	ゲーム名	ジャンル
1992	富士山バスター	対戦格闘
1994	大江戸ファイト	対戦格闘

AI

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ウイングフォース	SHT

ATW

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ミスタークーガー	ACT

M. I. P.

年	ゲーム名	ジャンル
1980	ギャラクシアン・パート III	SHT
1980	ギャラクシアン・パート IV	SHT

MAM

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ウルトラ麻雀エクストラ	MJ

株式会社エヌティーシー

年	ゲーム名	ジャンル
1991	ポラックス	SHT
1993	サダリ	PUZ
1993	ブルーホーク	SHT
1994	スーパーX	SHT

オーエム

年	ゲーム名	ジャンル
1979	ポンポコ与作	ACT
1980	おたすけマン	
1980	ガイコツ999	SHT
1980	ルート30	RAC

OK娯楽機器

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ウルトラ麻雀エクストラ＜MAM＞	MJ
1985	華麻雀	MJ

株式会社オルカ

年	ゲーム名	ジャンル
19??	アッセンブラー	
1980	将軍	ACT
1981	スラローム	SPO
1981	パーカッサー	SHT
1981	リバーパトロール	ACT
1982	ザ・バウンティ	ACT
1982	スプリンガー	ACT
1982	ファンキービー	ACT
1982	マリンボーイ	ACT
1982	モグチャン	ACT
1982	ルーパー	ACT
1983	イスパイアル＜サンダーボルト／GGI＞	SHT
1983	スーパークラッシュ	カード
1983	スカイランサー	SHT
1983	ゾディアック	SHT
1983	ドッグファイト	SHT
1983	ネットウォーズ	SHT
1983	ホッパーロボ	ACT

大森電気株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
19??	シャトルインベーダー	SHT
1979	カラーシャトルインベーダースーパー	SHT
1979	カラー　スカイラブ	SHT
1979	カラー　スペースゲリラ	SHT
1979	シャトルインベーダーパートII	SHT
1980	スーパースペースゲリラ	SHT
1980	スカイウエイ	SHT
1980	スペースエコー	SHT
1981	ザ　ショーグン	ACT
1982	スカイパーキング	PUZ
1982	スカイベース	SHT
1982	バトルクロス	SHT
1982	野球拳	EX
1983	カージャンボリー	ACT
1983	ドッヂマン	ACT
1983	ポッパー	PUZ

株式会社大澤製作所

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ゴルフシミュレーション　K—2000	SPO

年	ゲーム名	ジャンル
	ガエルコ	
1993	スカッシュ	SPO
1993	ワールドラリー	RAC
	カシオゲーム	
1979	リトルインベーダー	SHT
	ガゼル	
1995	美少女戦士セーラームーン	ACT
1996	アクウギャレット	SHT
1997	クイズ美少女戦士セーラームーン	QUZ
	学習研究社	
1983	インターステラー	SHT
1984	インターステラーザンガス	SHT
	カトウ製作所	
1995	ポカポカサタン	ACT
	カミヤ	
1981	スキャンダルマン	DET
	株式会社ユウビス(カワクス)	
1982	ゴンタロードラッシュ	ACT
1989	メカナイズドアタック（シングル）	GUN
1994	ザけんじゃねーよ＜ユーボ＞	TEF
	株式会社関西企業	
1979	ロータリースペースファイター	SHT
1979	ロータリースペースファイター＝	SHT
1979	ロータリースペースファイター＝	SHT
1979	ロータリーファイター	SHT
1979	ロータリーファイターDX	SHT
1979	座敷（ザシキ）	SHT
	株式会社関西精器製作所	
1976	大列車襲撃	GUN
1978	ザドライバー	RAC
1978	スーパーカーV−12	RAC
1980	スターファイブ	
1988	トップシューター	GUN
	関西電子産業株式会社	
1979	第３惑星メテオ	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
	キッド	
1994	ぶろっけん	BLO
	キャッツ	
1982	なめんなよ	RAC
	株式会社キワコ	
1983	スーパー７	ACT
1983	バンバンカー＜サンリツ電気＞	ACT
1983	ミスタージャン＜サンリツ電気＞	PUZ
1983	恋来	花札
1983	恋来パート２	花札
1983	六百間＜サンリツ電気＞	花札
1985	役満クラブ	MJ
	クラール	
1981	クラッシュローラー	DET
1981	コロスケローラー	DET
1982	ドラちゃん	RAC
1986	フラワー＜クラール/アルファ電子工業＞	SHT
	グラフィックテクノ	
1984	タクシードライバー	RAC
1985	ザ・エックス	SHT
	グレムリン	
1977	ドミノス	PUZ
1977	ハッスル	ACT
1977	バリケード	ACT
1977	バリケードII	ACT
1977	バリケードIII	ACT
1977	ブロッケード	PUZ
	九娯貿易	
1978	スモーキージョー（日本販売）	RAC
1978	ボールチェーサーデラックス	BLO
1985	フラッシュギャル	ACT
1985	リパルス	SHT
1986	S. R. Dミッション	SHT
1987	エアーウルフ	SHT
	CRUX	
1984	ジャイロダイン	SHT
	K.K.特機	
1980	海底宝探し	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
	K.T.U	
1980	麻雀	MJ
	K&K電子工業	
1986	新花桐札	花札
1987	華姫御殿	カード
	K&U商会	
1987	エンドレスナイト	MJ
	KKI	
1983	ジャンパチ	TBL
	コスモ電子	
19??	チャレンジマージャン	MJ
1983	トップレーサー	RAC
1984	一発麻雀＜ナスコ＞	MJ
1984	雀友　PARTII	MJ
1985	NEW雀王	MJ
1985	雀吉＜ダイナックス＞	MJ
1985	雀道	MJ
	交亜	
1979	コンバットツーリング	DET
	広洋機器株式会社	
1978	テーブルマイコン	BLO
1979	パチカル８	BLO
1979	ポンポコ与作＜オーエム＞	ACT
1979	ラットパトロール	ACT
	甲陽産業株式会社	
1978	タッチダウン	SPO
	ゴッドリーブ	
1982	Qバード	PUZ
1982	リアクター	ACT
1984	ケイブマン	PIN
	株式会社コパック	
1983	プレイボール	SPO
	コンステラ	
19??	レインボー	QUZ

年	ゲーム名	ジャンル
	SUN−A	
1987	ゴインドル	BLO
1988	ハートヘッド	ACT
	サンダーボルト	
1983	イスパイアル<GGI>	SHT
	サントス(ホワイトボード)	
1987	脱子ちゃん雀荘	MJ
1988	スケバン雀士竜子	MJ
1988	フォト麻雀	MJ
	サンリツ電気株式会社(シムス)	
19	ルージュアン	SHT
1978	ヨットマン	RAC
1979	スペースウォー(ミュージックPART 3)	SHT
1980	ロン・二人麻雀	MJ
1980	ロン・二人麻雀 2	MJ
1981	ジャンピューター	MJ
1982	チェンジレオン	
1982	ドリームショッパー	ACT
1982	トリプルパンチ	ACT
1982	レッドセレクター	ACT
1983	Qイズジャンプ	QUZ
1983	ジャントツ	MJ
1983	バンバンカー	ACT
1983	マーメイド	ACT
1983	ミスタージャン	ACT
1983	六百間	花札
1984	アッポー	SPO
1984	ドクターミクロ	ACT
1984	バンクパニック	ACT
1985	ダンプ松本	SPO
1986	麻雀狂時代	MJ
1987	がんばれ珍さん！　大勝負	MJ
1987	コンバットホーク	ACT
1988	危機一髪　真由美ちゃん<ヴェクトリー>	MJ
	SWR	
1982	ダムバスター	
	株式会社サンワイズ	
1989	アナザーワールド	TEF
1993	アナザーワールドII　バージョンアップキット	TEF
1995	ダービーオセロ	TBL
1995	フリップランド	RAC

年	ゲーム名	ジャンル
	CPブレイン	
1992	クイズめくるめくストーリー	QUZ
	湘南技術研究所	
1983	JANYOU "雀友"	MJ
1983	タイムアタッカー 2	BLO
	ジェム	
1985	雀スロ	MJ
19??	雀々フィーバー	MJ
	株式会社シグマ	
1978	ゴールデン　ナゲット	BLO
1979	ゴールデンインベーダー	SHT
1979	ゴールデンクラッシュ	BLO
1980	THE　悟空	ACT
1980	レッド・タンク	ACT
1981	R 2 D TANK	DET
1981	スパイダース	SHT
1981	ニューヨークニューヨーク	SHT
1981	ベンチャー<エキシディInc>	
1981	ランチャーZ	SHT
1981	ローリングスターファイヤー	SHT
1982	バウンティー	SHT
1982	ポンポコ<セイブ開発>	ACT
1983	スティンガー<セイブ開発/ニッコウ電子>	SHT
1983	バトルクルーザーM12	SHT
1984	赤ずきん<セイブ開発>	ACT
1987	サウロ<テフリク>	SHT
1993	スーパー占い　VOYAGER− 2	TEF
1993	スカッシュ<ガエルコ>	SPO
1993	ブルーホーク<NTC>	SHT
1993	ワールドラリー<ガエルコ>	RAC
1994	拳聖土竜<トーゴ>	ACT
	システムサービス株式会社	
1988	アイドル麻雀放送局	MJ
	システムビジョン	
1996	神凰拳	対戦格闘
	シネマトロニクス	
1976	フリッパーボール	
1978	スペースウォーズ	SHT
1979	サンダンス	SHT
1979	スターホーク	

年	ゲーム名	ジャンル
1979	テイルガンナー	SHT
1979	テイルガンナー 2	SHT
1979	バリアー	ACT
1979	レーザーウォーズ	
1980	リップオフ	
1981	アーモアアタック	BLO
1983	ドラゴンズレア<スターコム>	LD
1984	スペースエース<スターコム>	LD
1985	ワールドシリーズ	
1987	ディンジャーゾーン	SHT
	株式会社ショウエイ	
1978	イントルダー	SHT
1978	ガンスモーク	GUN
1978	ナンバープール	TBL
1978	パイルブレーク	BLO
1978	ミッドウェイ海戦	
1979	TVフリッパー	PIN
1979	テーブルSOS	
1979	テーブルバスケット	SPO
1979	レッドサブズ	
1980	アメラグ	SPO
1980	スーパーマン	ACT
1980	テーク・チェイス　ガルーダ	
1980	プラネット	
1980	ムーンライダー	
1982	スカイアーミー	SHT
1982	ストリーキング	DET
1983	アメリカンフットボール	SPO
1984	テレパチ	TBL
1984	フリッパージャック	PIN
1984	フリッパージャック(エリマキクンタイプ)	PIN
	ジャック	
1980	スペーシ・アン	SHT
	ジャトレ	
1978	テーブルブレイク	BLO
1978	テーブルハスラー	ACT
	GGI	
1979	ギャラクティカ	SHT
1983	イスパイアル	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
	GM商事	
1986	スーパークロスII<コアランド>	RAC
	JORDAN	
1989	メタフォックス	SHT
	スカラベ	
1993	ダイナギア	ACT
1995	底抜け対戦ゲーム	ACT
	スターコム	
1984	スペースエース	LD
1983	ドラゴンズレア	LD
	スターン	
1982	バッグマン	ACT
1981	ムーンウォー	
1984	クリフハンガー	
	ストラタ	
1992	リムロッキンバスケットボール	SPT
	スフィンクス	
1994	麻雀スカウトマン潜入!AV撮影現場	MJ
	スペース	
1990	モザイク	PUZ
	SLOMO	
1986	フリーダムファイター	LD
	"SPACY INDVSTRIAL.,LTD."	
1990	エビルストーン	ACT
	セーフティーレジャー機器株式会社	
1979	パーフェクトインベーダーマークIII	SHT
	セサミジャパン	
1984	バスター	SHT
	株式会社西武リース	
1978	ゴールデンスピアー	ACT
	センチュリー	
1981	コスモス	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
	セントラルレジャーシステム	
198	アダルトクイズ　イブ	QUZ
1983	免許トレーニングマシン	QUZ
1986	クイズDEピンチ	QUZ
1986	麻雀倶楽部	MJ
	セントラル電子	
1981	コスモス	SHT
	タートル	
1978	UFO NO.1	ACT
1978	スーパーUFO	ACT
1979	スペースシアン	SHT
1979	スペースシアン2	SHT
	タイヨー	
1984	ダイナミックスキー	SPO
1984	チャイニーズヒーロー	ACT
	株式会社ダイナ	
1986	雀荘	MJ
19??	雀卓	MJ
1986	雀神	MJ
1986	真打	MJ
1983	SEL雀	MJ
1987	華吹雪	花札
1987	私は"すずめ"ちゃん	MJ
1986	華弥生	花札
1985	花姫	花札
1985	麻雀先生	MJ
1983	舞姫	花札
19??	雀々	MJ
19??	雀々フィーバー<ジェム／ACL>	MJ
1986	麻雀トライアングル	MJ
1993	舞雀	MJ
	タカラ	
1995	まる子デラックスクイズ	QUZ
1995	闘神伝2<タカラ>	対戦格闘
	タクミ	
1995	究極タイガーII	SHT
1995	綱引きウオーズ	ACT
	タムソフト	
1995	闘神伝2	対戦格闘

年	ゲーム名	ジャンル
	株式会社タムテックス	
1993	四川省II	PUZ
1989	四川省	PUZ
1993	ファイアーバレル	SHT
	太陽自動機	
1993	ダッシュGO!GO!GO!	RAC
	高田工業所	
1994	ミラーアイズ	TEF
1996	理想像探偵社	TEF
	大東音響	
1983	インターステラー<学習研究社>	SHT
	株式会社チヨダ	
1983	パズカル	ACT
	中央リース販売株式会社	
1984	プログレス	ACT
1982	ファニーマウス	DET
1983	タイムリミット	ACT
	中部センター	
1979	マックス4 in 1	BLO
1979	マイコンマックスティルトインベーダー	SHT
	デジタルボックス	
1985	やる雀	MJ
	デジタル電子	
1989	アイドルの秘密	MJ
1987	スイングギャル	MJ
	株式会社ツムラ	
1978	TVアタック	ACT
1978	TVコンピューターデラックス	BLO
1978	TVジャンピング	ACT
1978	スーパーコンピューターデラックス	BLO
1978	テーブルコンピューター	BLO
1978	ビデオセブン	BLO
1979	スペースフィーバー<任天堂>	SHT
	株式会社ティアイエム	
1982	ウッドペッカー	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
	T&Eソフト	
1996	ぺブルビーチ	SPO
	TADコーポレーション	
1988	カベール	SHT
1990	JUJU伝説	ACT
1990	ブラッドブラザース	ACT
1992	レジオネア	ACT
1993	ヒーテッドバレル	ACT
	TDS・ミンツ	
1980	ブラックビートルズ	ACT
	TPN	
1980	フェニックス	SHT
	株式会社テクノソフト	
1993	ハイパーデュエル	SHT
1991	サンダーフォースAC	SHT
1994	マジカルエラーをさがせ	QUZ
1995	マジカルエラーをさがせ２	QUZ
	テクノン工業株式会社	
1980	ドラキュラハンター	ACT
1980	トロピカルダイブ	ACT
	テクフリ	
1983	アンブッシュ	SHT
1983	アンブッシュ<テフリク>	SHT
1984	ホールランド	SHT
1984	ホールランド<テフリク>	SHT
1987	サウロ	SHT
1987	サウロ<テフリク>	SHT
	デジタルソフト	
1989	麻雀ピープショー	MJ
	テック	
1982	ウォンテッドＧ７	ACT
	デニアム	
1997	ロジックプロ２	PUZ
1996	ロジックプロ	PUZ
	電気音響株式会社	
1980	ダンシングクイーン	ACT
1980	ネオ・ポセイドン	ACT
1979	平安京エイリアン	ACT
	東洋娯楽機株式会社	
1980	ロッキー	SPO
	株式会社東洋社	
1984	イマーゴ	SHT
	株式会社トーアイ	
1983	タイムアタック	BLO
	トーゴ	
1994	拳聖土竜	ACT
	ドーヤン株式会社	
1990	ガルフストーム	SHT
	有限会社トーヨーエンタープライゼス	
1985	ヤクマンクラブ	MJ
	トーワジャパン	
1993	アステカの神<タイトー>	TEF
1995	綱引きウオーズ<タクミ>	ACT
1992	ユノの伝説<タイトー>	TEF
	トミヤ商事株式会社	
1980	オジャマ虫	SHT
	ナッチング社	
1971	コンピュータスペース	
	ナナオ	
1992	R—TYPE LEO	SHT
1988	迷宮島	PUZ
	株式会社ニチハン	
1980	エースハチジュウ　マイウェイ	DET
1980	ギャラクシアン（タイプ）	SHT
	ニッコー	
1983	スティンガー	SHT
1984	功夫大君	ACT
	株式会社ニュージャトレ	
1977	ハッスラー	ACT
1978	スペクター	SHT
1978	ブレーク４	BLO
1978	ミニブレイク	BLO
1979	ジャトレボムビー	BLO
	西日本販売	
1979	与作	ACT
1980	スーパーロータリー	
1980	攻撃指令トラトラトラ	SHT
1980	与作PARTII	ACT
	有限会社錦江レジャー産業	
1985	新花ガジ札	花札
	日光電子	
1984	功夫大君<セイブ開発>	ACT
	日東エレクトロニクス株式会社	
1985	ビックレース	RAC
	株式会社日本アミューズ	
1983	ドンキホーテ	ACT
1983	アンブッシュ<テフリク>	SHT
1983	ワイワイワールド	
	日本ゲーム（カルチャーブレーン）	
1982	モンスターゼロ	SHT
1983	スペースハンター	SHT
1986	スーパーチャイニーズ	ACT
1984	チャイニーズヒーロー<日本ゲーム>	ACT
1985	（北派少林）飛龍の拳	ACT
	日本システム	
1990	スカイスマッシャー	SHT
1995	ファストドロー	GUN
1987	オメガ	BLO
1988	カウンターラン	SHT
1987	パーフェクトビリヤード	SPO
1987	フリーキック	BLO
1993	ポケットギャルデラックス	SPO
	日本バーリー電子機器株式会社	
1978	ブロックキング	BLO
1979	キャプテンスタントマン	DET
1979	サザンクロス	SHT
1979	スーパーキング	BLO
1979	バーリーインベーダー	SHT
1979	南十字星	SHT

年	ゲーム名	ジャンル
1980	赤いキツネ	ACT
1984	テインバー	ACT
	日本ベンディング	
1977	パピッシュ	SPO
1978	UFOボール	BLO
1978	ユーフォープレイ	BLO
	株式会社日本商事	
1978	ゴールデンズペアー	ACT
1978	ミステリーゾーン	BLO
1978	リーディングゲート	BLO
	ノバ	
1983	インテレピッド	ACT
	野間貿易	
1982	ジャックと豆の木	ACT
	バーリーサービス株式会社	
1979	スペースエージェント	SHT
	バーリーミッドウェイ	
1980	赤いキツネ	SHT
1977	280'ｓUP	RAC
1978	ブーツヒル	
1981	オメガレース	RAC
1981	ミズ　パックマン	DET
1977	ラグナレーサー	
1978	シーウルフ2	SHT
1982	ベビーパックマン	DET
1984	タッパー	ACT
1987	ゼノフォーブ	ACT
1984	スパイハンター	
1991	ターミネーター2	GUN
1976	シーウルフ	SHT
1986	ランページ	ACT
	パサデナインターナショナル	
1989	ネクストスペース	SHT
	ハナフラム	
1994	おてんきパラダイス<東亜プラン>	ACT
	パラス	
1991	2020スーパーベースボール	SPO

年	ゲーム名	ジャンル
	パラダイス電子	
1984	チャレンジガール	MJ
1985	Select　役満	MJ
1985	ハニーガールズ	MJ
1985	麻雀　竹取物語	MJ
1986	スーパーダブルベッド	MJ
1986	一発逆転	MJ
	バーリージャパン	
1982	SOLAR－FOX	SHT
	株式会社パルコシステム	
1991	アグレス	PUZ
	バンウエーブ	
1996	ロジックプロ<デニアム>	PUZ
	パシフィックゲームス	
1988	タートルシップ	SHT
	HAL研究所	
1985	VSマッハライダー	RAC
	B&F	
1995	パズル　D．D－LOVER	TBL
1996	赤マルQ上昇ドントアール	QUZ
	BGM産業	
1978	ニューブロックハンターA型	BLO
	BPS	
1995	テトリスプラス	PUZ
	PSE	
1976	マンイーター	ACT
1977	バズーカ	SHT
1977	デザートパトロール	SHT
	VIC東海	
1986	バルバルークの伝説	ACT
1988	UFO戦士ようこちゃん	ACT
1987	ブロックギャル	BLO
1986	カロリーくんvsモグラニアン	ACT
	ビッグサンズ	
1993	ステラタロット	TEF

年	ゲーム名	ジャンル
	ビッコム	
1994	ファイトフィーバー	対戦格闘
	ビットボックス	
1989	ビックラン	RAC
	ヒューマン株式会社	
1992	フロントロウ	RAC
1992	マッドダンシング	ACT
1993	グランドストライカー	SPO
1993	クリスタルフォーチューン	TEF
1994	サイキックマスター	TEF
1994	ブレイジングトルネード	SPO
1995	Dr．脳	PUZ
1995	グランドストライカー2	SPO
1996	ワクわくパドック倶楽部	TEF
1997	ジョハリの窓	TEF
	V－A	
1985	タンクバスターズ	ACT
	ファルコン	
1981	クレイジーコング	ACT
1982	クレイジーコングパートII	ACT
1982	シルバーランド	RAC
1982	恋ピューター	花札
1982	恋ピューターパート2	花札
1983	トップローラー	ACT
	富貴商会	
1990	プッシュマン	ACT
1990	モザイク<スペース>	PUZ
1995	逆転パズル番長	PUZ
1995	ススメ！マイルスマイル	ACT
	富士商	
1983	トップ麻雀	MJ
	株式会社フェイス	
1992	サンドスコーピオン	SHT
1993	ノストラダムス	SHT
1995	カルチャースクール　麻雀編	QUZ
1988	アルバトロス	SPO
1992	龍雀	MJ
1992	クイズDNAの反乱	QUZ
1988	麻雀学園　卒業編	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ぐるりん	PUZ
1997	マネーアイドルエクスチェンジャー	PUZ
1994	自分を磨くカルチャースクール麻雀編	MJ
1996	麻雀聖流伝説	MJ
1988	麻雀学園２・学園長の復讐	MJ
1993	クイズ　激烈すくらんぶる	QUZ
1988	麻雀学園　卒業編＜ユーガ＞	MJ

株式会社フジコロム

年	ゲーム名	ジャンル
1978	フジスターアクロバット	BLO
1978	フジコーホーブロック	BLO
1979	フジインベーダーパートII	SHT
1979	フジスターインベーダー	SHT
1979	XYZブロック	BLO

株式会社フジエンタープライズ

年	ゲーム名	ジャンル
1976	フジJET	SHT
1977	神風	SHT
1977	テレビファイブ	EX
1977	フジレースウェイ	RAC

有限会社フジワラ

年	ゲーム名	ジャンル
1984	オセロ	TBL
1986	スーパーオセロ	TBL

フナイ

年	ゲーム名	ジャンル
1984	エシューズオルンミラ	SHT
1984	インターステラーザンガス＜学習研究社＞	SHT

フルヤ産業株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1978	BGMインベーダー	SHT

ブロックス

年	ゲーム名	ジャンル
1989	麻雀ナンパストーリー	MJ

フレックス

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ワールドカップPK'94	SPO
1995	ワールドカップPK２	SPO

ブランズウィック

年	ゲーム名	ジャンル
1978	リトルマンブロック	BLO

プリントレジャー株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1993	ストリートバイパー	LD

ベストシステム

年	ゲーム名	ジャンル
1988	大車輪	MJ

ベニーオリジナル

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ナンバークラッシュ	ACT
1983	妖怪転生	ACT
1986	キックンロール	ACT
1986	スーパーアドベンチャー	DET
1986	ワンダーランド	ACT
1983	妖怪転生２	ACT

ベント

年	ゲーム名	ジャンル
1978	スカイUFO	BLO

株式会社ベンドジャパン

年	ゲーム名	ジャンル
1977	テーブルパワーコンピューター	BLO
1978	テーブルコンボイ	BLO

ホーザン商事

年	ゲーム名	ジャンル
1978	レインボーク	BLO

株式会社ホットビィ

年	ゲーム名	ジャンル
1988	中華大仙	SHT
1990	パラメデス	PUZ
1992	スーパー上海	PUZ
1993	シュマイザーロボ	対戦格闘
1993	プレイガール	BLO
1993	プレイガールズII	SHT

ボナンザ・エンタープライゼス

年	ゲーム名	ジャンル
1978	ゴールデンピアーズ　マークV	ACT

株式会社ホームデータ

年	ゲーム名	ジャンル
1987	麻雀放浪記	MJ
1987	麻雀放浪記　外伝	MJ
1988	麻雀クリニック	MJ
1988	麻雀女子プロレス　ギブUP５秒前	MJ
1988	麻雀放浪記　掟	MJ
1988	霊界導士	ACT
1989	個人教授	MJ
1989	麻雀ビタミンC	MJ
1989	麻雀鹿鳴館	MJ
1989	麻雀用語の基礎体力	MJ
1990	麻雀レモンエンジェル	MJ
1990	麻雀　禁じられたあそび	MJ

マーチ

年	ゲーム名	ジャンル
1987	マスタッシュボーイ	ACT

マイクロアカデミー

年	ゲーム名	ジャンル
1986	スーパーチャイニーズ	ACT

マイクロシステム

年	ゲーム名	ジャンル
1979	コンバット	SHT

マイクロソフト

年	ゲーム名	ジャンル
1984	ウォールクラッシュ	BLO

マイクロネット

年	ゲーム名	ジャンル
1997	バーチャル麻雀	MJ

マイクロフローズ

年	ゲーム名	ジャンル
1992	BOTSS	ACT

マイコンシステム

年	ゲーム名	ジャンル
1979	カラーコンバット	SHT

マイルスター

年	ゲーム名	ジャンル
1984	マッハスリー	LD

マトバ

年	ゲーム名	ジャンル
1991	麻雀私生活　恩造寺家の人々	MJ

マボロシウェア

年	ゲーム名	ジャンル
1996	若草物語　麻雀四姉妹	MJ

有限会社ママトップ

年	ゲーム名	ジャンル
1983	バーディ	ACT

港技研

年	ゲーム名	ジャンル
1994	ずんずん教の野望	SHT

株式会社ミッチェル

年	ゲーム名	ジャンル
1989	ポーカーレディース	カード
1989	ポンピングワールド	ACT
1990	スーパーパン	ACT
1990	マッドモーター	
1991	麻雀いかがですか	MJ
1992	チャタンヤラクーシャンク	ACT
1993	ダブルウイングス	SHT
1994	ミラージュ妖獣麻雀伝	MJ
1995	がんばれ！ゴンタ！！２	ACT
1995	スーパーパン３	ACT
1995	卒業証書＜ヤンヤカ＞	ACT
1996	キャノンダンサー	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1996	三刻志	PUZ
	ミッドウェイ	
1976	ボールパーク	SPO
1977	AMAZING MAZE	PUZ
1978	ボールパークII	SPO
1980	エンカウンター	SHT
1982	トロン	SHT
1991	ヒットジアイス	SPO
1992	スーパーハイインパクト	SPO
1993	NBA JAM	SPO
1993	モータルコンバット	対戦格闘
1994	モータルコンバットII	対戦格闘
1996	クルージンワールド	RAC
	ミドースゲームス	
1977	ボンカー	PUZ
	三機電子工業	
1983	パチフィーバー	TBL
	株式会社三共	
1978	キャッスルテイク	BLO
1979	ピラミッド	BLO
1979	タッグプレイ	ACT
	有限会社三木商事	
1983	プロフィーバー	MJ
1987	シカゴ	カード
1987	スーパー21ゴールドタイプ	カード
1988	台湾麻雀	MJ
1988	麻雀かぐや姫	MJ
1988	麻雀カメラ小僧	MJ
1989	麻雀かぐや姫（其の弐）	MJ
1991	AV 2 麻雀No.1　ベイブリッジの聖女	MJ
1991	ベイブリッジの聖女	MJ
1992	AV麻雀総集編　ファイナルぱれ～ど	MJ
1993	宝島	MJ
	メイクソフトウェア	
1995	麻雀　同級生	MJ
1995	麻雀　同級生special	MJ
1995	麻雀　同級生完結編	MJ
1997	はさんでMeナイト	PUZ
1997	麻雀　学園祭	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
	メディア商事	
1990	ガルフストーム<ドーヤン>	SHT
1994	ラピッドヒーロー<NMK>	SHT
	メドゥズ	
1978	メドゥズレーン	SPO
	株式会社メトロ	
1992	スカイアラート	SHT
1992	パンポンズ	ACT
1993	ぽいっと	PUZ
1993	牌砦	PUZ
1994	ガンマスター	ACT
1994	ジェリーキック	ACT
1994	だるま道場	PUZ
1994	牌砦II	PUZ
1994	牌砦II　仇討外伝	PUZ
1995	ぱづり	PUZ
1995	ぴしゃあと	PUZ
1995	ぷるるん	PUZ
1995	マウスシューターゴーゴー	ACT
1996	バルキューブ	BLO
1996	大牌砦	PUZ
	モノリス株式会社	
1991	みなさんのおかげです	MJ
1991	バカ殿様麻雀漫遊記	MJ
	ヤンヤカ	
1995	卒業証書	ACT
1993	燃えよゴンタ！！	ACT
	八千代電気	
1979	スーパーツイン	DET
1982	モールアタック	ACT
1983	頭の体操	QUZ
1983	頭の体操　続	QUZ
	U.Sビリヤード	
1977	TVビリヤード	SPO
	ユウガ	
1988	七対子一萬去ってまた一萬	MJ
1990	スーパー（禁）版	MJ

年	ゲーム名	ジャンル
	株式会社ユニエンタープライズ（ウェッブシステム）	
1982	コンピューターマージャン	MJ
1983	ドクターQ	QUZ
1983	ピタゴラスの大占術	TEF
1983	頭の体操<ユニエンタープライズ>	QUZ
1983	頭の体操　続<ユニエンタープライズ>	QUZ
1984	プログレス	ACT
1984	ホールランド<テフリク>	SHT
19??	クイズ迷人　悟空クイズ道場	QUZ
	ユニバーサル販売株式会社	
1976	ソナーアタック	GUN
1977	B―29	SHT
1977	スクラッチ	BLO
1978	ゲッタウェイ	RAC
1978	コンピュータR―2	TBL
1978	サーカスサーカス	ACT
1978	スターラブ	BLO
1978	テーブルスクラッチ	BLO
1978	ユーフォー	BLO
1978	リンボー	BLO
1979	ギャラクシーウォーズ	ACT
1979	ゲッタウェイデラックス	RAC
1979	コスミックエイリアン	SHT
1979	コスミックゲリラ	SHT
1979	コスミックモンスター	SHT
1979	コスミックモンスターII	SHT
1979	スペースランチャー	ACT
1980	Mr. DOキャッスル	ACT
1980	クレイジーグランプリ	RAC
1980	スペースパニック	ACT
1980	ゼロアワー	SHT
1980	チーキーマウス	ACT
1980	デビルゾーン	SHT
1980	マジカル　スポット	SHT
1980	マジカルスポットPARTII	SHT
1980	ミスターガンマン	ACT
1980	戦国の自衛隊	SHT
1981	コズミックアドベンチャー	SHT
1981	スナップジャック	ACT
1981	レディーバグ	DET
1982	Mr. Do	DET
1982	エイリアンチェス	
1982	スペースレイダー	SHT
1982	ミセスダイナマイト	ACT
1983	Mr. Do VSユニコーン	ACT

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ゴーゴーコースター	ACT
1983	ジャンピングジャック	ACT
1983	ドラゴンズレア＜シネマトロニクス/スターコム＞	LD
1984	DO! RUN RUN	ACT
1984	Mr. Do'sワイルドライド	ACT
1984	インドアサッカー	SPO
1984	キックライダー	RAC
1984	スーパードンキホーテ	LD
1984	スペースエース＜シネマトロニクス/スターコム＞	LD
1985	キャプテンザップ	LD
1985	トップギア	LD
1986	アメリカンサッカー	SPT
1987	スーパーピエロ	ACT

ラクジン

年	ゲーム名	ジャンル
1996	ヘブンズゲート	対戦格闘

ラックス

年	ゲーム名	ジャンル
1982	ニュージグザグ	ACT

リーランド

年	ゲーム名	ジャンル
19??	スーパーオフロード	
1990	アタックス	PUZ

株式会社レック・トレーディング

年	ゲーム名	ジャンル
1978	テストドライブ	RAC

LOCK OLA

年	ゲーム名	ジャンル
1983	ニブラー	ACT

株式会社ローラートロン

年	ゲーム名	ジャンル
1982	ウッドペッカー＜ティアイエム＞	ACT
1983	ドミー＜テクノスジャパン＞	ACT
1983	ミンキーモンキー＜テクノスジャパン＞	ACT
1986	ガルディア	SHT
1987	アンドロイド＜大平技研＞	SHT
1988	ディストラクション＜イーストテクノロジー＞	ACT
1988	究極の女	MJ
1989	姫四季舞	PUZ
1990	ギガンテス＜イーストテクノロジー＞	SHT
1990	バルーンブラザース＜イーストテクノロジー＞	ACT
1990	麻雀7次元の妖精達＜ダイナックス＞	MJ
1992	ブランディア＜アルュメ＞	対戦格闘
1993	龍神	SHT

ロジテック販売株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1981	アストロゲーター	

年	ゲーム名	ジャンル
1982	スーパーゴルフ	SPO
1982	スカイパーキング＜大森電気＞	PUZ
1982	マグマン	ACT
1982	ラジカルラジアル	RAC
1982	ラッシュボクサー	ACT
1983	おしゃべりまちや	QUZ

株式会社ワールドベンディング

年	ゲーム名	ジャンル
1978	UFOテーブルブロック	BLO
1978	インベーダーウォーズ	SHT
1978	ワールドインベーダー	SHT
1978	ワールドインベーダーII	SHT

株式会社ワイプ

年	ゲーム名	ジャンル
1978	TVセブン	ACT
1978	コンボイ　パートII	BLO
1979	コンボイ　パートIIDX	BLO

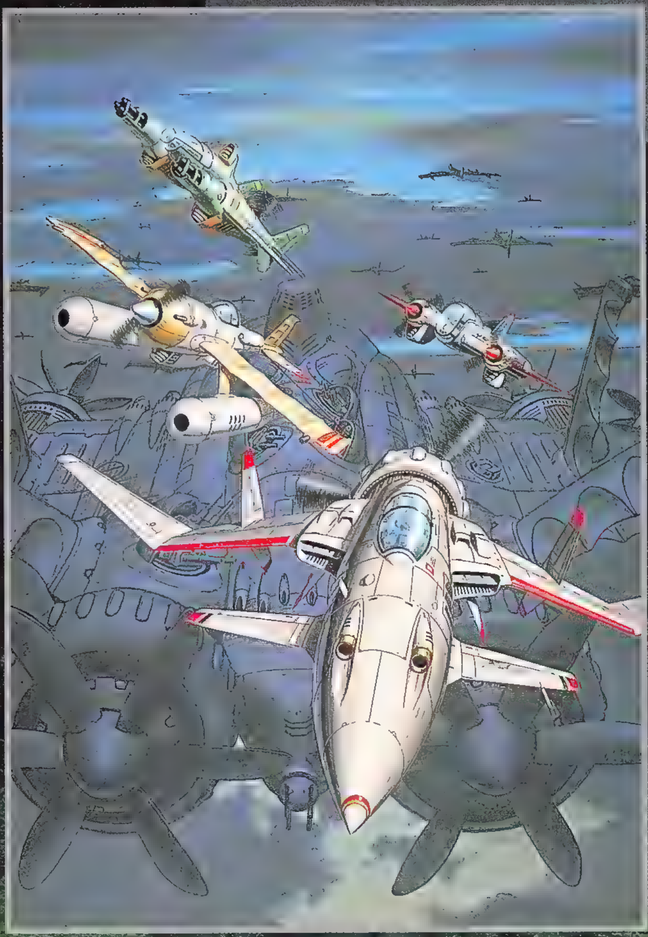
ワコーインターナショナル株式会社

年	ゲーム名	ジャンル
1979	花札渡世	花札

ワラシ

年	ゲーム名	ジャンル
1997	閃激ストライカー	SHT
1997	紫炎龍	SHT

THE BEST GAME



BATTLE GAREGGA　1996／EIGHTING/RAIZING

徹底攻略

バーチャ対戦の歴史

ＶＦ3時代となった今も、決して忘れられることのない偉大な存在。あそこまで俺たちを熱くさせてくれる対戦格闘に、この先出会うことはあるのだろうか。

バーチャファイター2

「バーチャファイター2」を越える3D格闘は、果たしてこの世に出現するだろうか。

担当：チャッキー

バーチャファイター2とは

時は1993年12月。ひとつのゲームが世に登場した。その名はバーチャファイター（以下ＶＦ）。ストリートファイターⅡシリーズ（カプコン）に代表される2D格闘全盛時代の中、史上初の3Dポリゴンの対戦格闘ゲームは、当時としてはかなり異彩を放っていたように思える。それだけに、プレイヤーの評価も賛否両論であった。



前作にあたる初代ＶＦ。地味ではあったが、確実にプレイヤーの心をつかんでいた。

しかし時期が経つにつれ、このＶＦは着実にプレイヤーの心をつかんでいく。3Dならではのリアルさ、単純でありながら妙に奥深さを感じるシステム…。その理由は多種あるだろうが、確かにプレイ人口は増えていった。

そしてそれから1年の時を経て、バーチャファイター2（以下ＶＦ2）はやってきた。ロケテストが行われた横浜ジョイポリスには、それまでにないようなたくさんの人々が集まり、進化したＶＦをプレイしていた。中には毎日静岡から通い、ロケテスト中だけで10万円以上をはたいた人もいたほど。進化したＶＦには、それほどに人を魅きつけるものがあった。

そのＶＦ2が発売されたのは、1994年11月。前作をプレイしていた人はもちろん、ＶＦ2からやり始めようとこの日を待っていた人も数多くいたようだ。衝撃的なグラフィック、リアルな動き、洗練されたキャラクターたち…。それまで2D畑で活躍していた人たちも巻き込み、その人口は一気に膨れ上がる。そしてそこから長い長い2年の間（含2.1）、3D格闘の最高峰としてゲーム界に君臨することになるのである。



新システムを加え、奥の深さに磨きがかかったＶＦ2。外見もかっこよくなった。

「バーチャ」の魅力

ＶＦ2がこれだけ多くの人を魅きつけた理由は、一体何だったのだろうか。ここで、その秘密を探ってみよう。

●ビジュアル面

第1の理由は、ビジュアル的な面にある。どんなにいいシステムのゲームであっても、外見がよろしくないとどうしても最初の1プレイが踏み込めないものだ。

ＶＦ2はまずこの点を見事にクリアしている。美しいグラフィックや魅力的で個性豊かなキャラクター、そして切れのいい技。普段はゲームをやらないような人たちをも引き込んだ理由は、ここにあるといえるだろう。

●システム

そして何といっても最大の理由となるのが、奇跡ともいえる絶妙なシステムだ。当時、2Dの対戦格闘は6つボタンが主流。そのシステムも回を追うごとに複雑化し、初心者は入りにくいものがあった。

しかし、ＶＦ2は単純明快。レバー1本とガード、パンチ、キックというたった3つのボタンですべての操作ができる。技のコマンドも単純なものばかりで、特にそれまでゲームをやっていなかった人でもひととおり技を出すことができるだろう。

分かりやすいシステムばかりを目指すと得てして単純すぎて飽きやすいゲームになりがちなものだが、"2年間"という長い期間プレイヤーを飽きさせなかったという実績が示すとおり、奥もしっかり深い。その2年の間に何度新技術が開発され、どれだけ戦術が変わっていったことか…。

そしてこの絶妙のシステムこそが、長い長い「バーチャ」の歴史を創り上げていったことは間違いない。



駆け引きの面白さ、そして大技が決まったときの爽快感。人気を集める要素は多い。

「バーチャ」における人種層

ＶＦシリーズのプレイ人口がここまで増加した理由、それはまったく新しい層の人々をも巻き込んだところにある。実際、プレイするゲームはＶＦのみで、ほかのゲームには一切興味なし、という人も多数存在している。不思議なことに、初代ＶＦからやっている人に限ってこういう人が多いようだ。

ＶＦ2になってこの中に参入してきたのが（もちろん初代ＶＦからやっている人もいたが）、バリバリのゲームっ子たちである。いわゆる"ストⅡ世代"の彼らは、コマンドの巧さに長けているのが特徴。これに対し、初代ＶＦからのプレイヤーが熟練された駆け引きで対抗する、というのが初期のＶＦ2対戦の図式となっていた。

ＶＦ２プレイヤー こんな人あんな人

人口が多かっただけに、さまざまな人種が存在したＶＦ２。ここで少し、そんなプレイヤーたちの人間観察をしてみよう。

リーマン

サラリーマンの略。いわゆる「ゲーマー」からは、ザコ的な存在として見られている。しかし、たまに異様に強い人もいるので、油断は禁物だ。

安定した稼ぎがあるだけに、使う金額が多めなのも特徴。

●使用率の高いキャラ
リオン・シュン・カゲ

ミズ系

東京近郊で言えば、六本木や新宿などに多いタイプ。ＶＦシリーズ以外のゲームは一切やらない。お金を持っているだけに連コインバリバリで、ひとつの台を延々と占領し続けることも。

●使用率の高いキャラ
ジャッキー・サラ

ヤンキー系

プレイスタイルはイケイケ系。相手のやることなどそっちのけで、ひたすら押しまくるタイプが多い。レベルは高めで、強者もこのタイプに多い。地方によっては、ＶＦ２プレイヤーのほとんどをこのタイプが占めていることも。

●使用率の高いキャラ
アキラ・ジャッキー・ラウ

高校生

コマンドに長けているが、若さからか考えが少し浅はかなため、駆け引きは苦手。弱者にはかなりの強さを発揮するが、本当に強い人と相対するとボコボコにされるというパターンが多い。

●使用率の高いキャラ
強キャラ

女のコ

女性プレイヤーも多いＶＦシリーズ。ここぞというときの異様なまでの勝負強さは、女性ならではのものなのだろうか。特にあの絶妙のタイミング（適当）で繰り出される切れ味のいいサマーは恐怖のひと言。絶好調時のキャサ夫（さん）の連勝を止めたのは、いつも女だったとか…。

ごく一部だが、本当にテクニックのある女性もいる。

●使用率の高いキャラ
ジャッキー・サラ・リオン

プータロー

俗に言われる「バーチャジャンキー」にもっとも多いのがこのタイプ。ＶＦで職を失った人も数多いとか。

ヒマであることに加え、常に背水の陣をしいているだけに、その強さはホンモノ。仕事をやめると一皮むける、とまで言われていた。

●使用率の高いキャラ
アキラ・ラウ・ウルフ





ＶＦ２における「嫌われ族」

人と人との対戦であるが故、必ず出てくるのが嫌われ者。ＶＦ２においても、それは例外ではない。

ただ、往々にして嫌う側にも問題があったりするのもまた事実。所詮ゲームであるという気持ちは忘れないでね。

自己満くん

相手がどんなことをしてこようが、自分のやりたいことをやる人。本人は魅せ技ぐらいのつもりでいるのだろうが、相手にしている人は、まことにつまらない対戦を強いられることになる。さらに、こういう人に限って相手のプレイにケチをつけ始めたりするから困りものだ。

某シュン担当ボボしじみがあるときこういうプレイヤーにキレ、
「もうオ○ニーはたくさんだ！オレはセッ○スがしてぇんだ！」
と叫んだという逸話もある。

解説くん

ある意味、もっとも嫌われるのがコレ。人がプレイしている背後に陣取り、友人相手に延々と解説を始める人だ。このテの人種はＶＦに限らず、至る所に出没する。その内容に間違いがなければまだいいのだが…。

本人にはまったく自覚がないのがまた厄介。あなたも（私も）気づかぬうちにこんな人種になっているかも…？



チキン

もうこれについては説明の必要もないだろう。とにかく攻める意志のない人のことである。リング際から離れないカゲとか、かなり具合が悪い。

ＶＦ２中期になって接近戦が浸透してきた頃には、これに対し過敏になりすぎていた感もある。チキンを嫌うのは分かるが、要所のうまいバックステップや、何も知らない初心者に対して怒りだすのはどうかと…。



ＶＦ２年表

'94
11月　ＶＦ2ロケテスト開始

ＶＦファイナルバトル開催

11/22サターン版ＶＦ発売

ＶＦ2稼働開始

12月　外門トラップ発見

座盤鉄投げ発見

12／23第1回アテナ杯
優勝はゲーメストチーム
決勝でゲーム遊Ⅱチームを破り、キャサ夫率いるゲーメストチームが優勝。

'95
1月　弧延落→落刃返りコンボ開発

1／15～16エターナルバトル関東大会
優勝はキャサ夫

順歩翻胯→右端コンボ開発

2月　**2/12エターナルバトル**

サラの瞬間振り向き
（通称シュンプリ）発見

3月　よろけ回復発見

3／21第2回アテナ杯
優勝は全日本チーム
（柏ジェフリー他）
決勝の大将戦で柏ジェフリーがキャサ夫に勝利。優勝を決めた。

立ち斜上発見

4月　鵾子穿林→躍歩→白虎

立ち斜上猛威をふるう

弧延落→浮身膝コンボ開発

ブンブン丸、柏ジェフリー他
京都に遠征

あの２年間が今、ここによみがえる

ＶＦ２・進化の歴史

2年間プレイヤーの心をつかみ続け、飽きさせなかった奥の深いシステム。このＶＦ2という土俵の中でただひたすら“強さ”を追い求め、奔走した2年間を振り返ってみよう。

ＶＦ2登場！の巻

横浜ジョイポリスでのロケテストを経て、ＶＦ2がアーケードに登場したのは'94年11月のこと。初期の戦法は初代ＶＦに毛の生えた程度で、グラフィックの綺麗なＶＦ、新技もあるよ程度のものだった。そんな中で、ＶＦ2ならではのコンボや戦術が少しずつみがかれていく。最後まで使われ続けたサラの基本コンボＤジョイント→サマーや、カゲの肘よろけ→ＰＫなどが発見されたのもこのころ、初期の初期である。



スタートがよかったのは、サラ、カゲあたり。Ｄジョイントの性能が光った。

そして、こういう戦術が確立されていくたびに、「強キャラ」もめまぐるしく変動。また地方によって進化の形状も違ったため、その土地によって強い弱いの差にもかなりの違いが出ていたことが特徴的だった。



新キャラの2人も人気は上々。特にリオンは、女性にもウケがよかった。

一番特徴的だったのは、初代ＶＦからブライアント兄妹が強かった北海道だ。ＶＦ2になってもその構図は崩れず、肘よろけコンボエルボーやＤジョイントからのさらに上をいくコンボなどでジャッキー・サラの2人が著しいスピードで成長していった。

また、よろけに関するシステムをいち早く解明したのもここ。確定技からよろけ回復までを、エターナルバトルの前に開発していたという。



北海道の地では、初代ＶＦの時代からブライアント兄妹の成長が著しかった。

熱戦！ＶＦ2 エターナルバトルの巻

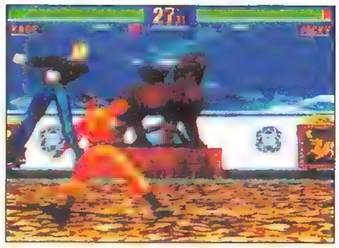
各地域が独自の進化を歩む中、ＶＦ2初の全国大会、ＶＦ2エターナルバトルは行われた。店舗大会、そして地区大会を勝ち上がった強豪たちが、ついに激突する日がきたのだ。

注目は関東予選を圧倒的な強さで1位通過したキャサ夫（カゲ）、北海道ブライアンツの2人（ススキノジャッキー、3代目札幌サラ）、そして関西の大門ラウあたり。特に大門ラウは、前日に行われた前夜祭（全国大会出場者たちによるフリープレイ）において40連勝を記録。優勝候補筆頭に名乗りを上げた。



カゲの黄金連携、肘よろけＰＫ。結局ＶＦ2末期まで使われることになる。

大会は、1回戦でススキノジャッキーと大門ラウがいきなり激突。大方の予想に反し、ススキノジャッキーが勝利した。ススキノジャッキーは前夜祭でほとんど対戦せず、大門ラウの連勝も見ていただけだったという。



このころの弧延落からのコンボは、落刃返りからの散弾裏蹴りだった。

そして見事優勝の栄冠を手にしたのは、準決勝で3代目札幌サラを、決勝でススキノジャッキーをそれぞれ下したキャサ夫だった。総合チャンピオン

このころの注目 崩撃雲身双虎掌

発売からエターナルバトル前までの一番の注目といえば、やはりアキラの持つ最強の投げ技、崩撃雲身双虎掌だろう。今でこそ出せて当たり前のこの技だが、当時はまだ正式なコマンドすらも発表されていなかった。風の噂を頼りにひたすら練習を繰り返す者、あらゆるところで出し方を聞き回る者…。こんな風景がそこらじゅうで見られたのも、この時代である。



当時は、至るところでこの技の練習風景が見られた。今でこそ当たり前の技だが…。



崩撃雲身の存在で、アキラの評価と人気が一気に上昇。

エターナルバトルの地区大会が行われるころには、この崩撃～を出せる人間がぼちぼち現れ始めた。関東大会でもこの技が決まるシーンが何度かあり、

「今の技は何でしょうか？」

という実況の問いかけに、

「それは…え、秘密です。」

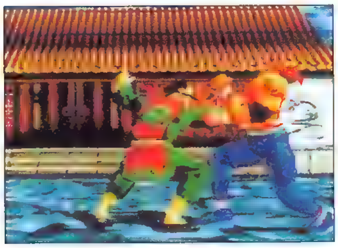
と答える解説者（開発の人）が印象的だった。

こそ柏ジェフリーに奪われたものの、ここでもＶＦ2対戦は無敗。完成されたカゲの動きは、「安定した強さ」というものを感じさせた。肘と龍尾閃の2択を主体にし、肘よろけからはＰＫ、龍尾閃をガードされたときには逃げる。これは、ある意味最後まで通用したスタイルであったといえよう。

進化の時！の巻

エターナルバトル後から次の全国大会、マキシマムバトルまでの間は、対戦におけるテクニックがもっとも延びた時期である。エターナルバトルで使われたテクニックをプレイヤーが吸収していったほか、次々と新戦術や新コンボが発見され、技術レベルが一気に上昇していく。


ＶＦ2のシステムのひとつのキーポイントは、よろけからの連携だろう。


初期のころは、斜下掌で浮いていた。そのうち回復が見つかって…。

特に、よろけからの攻防の進化は著しい。ラウを例にとってみると、初期のころは肘よろけ→斜下という連携で浮かすというのが主流だったが、これがレバガチャでガードできることが発覚した。

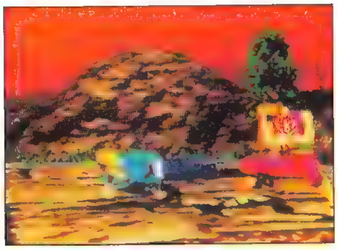

居合い蹴りとは、攻撃判定が発生した瞬間に蹴り足を戻すというテクニックだ。

しかしその後、立ち状態からタイムラグなしで斜上掌を出す「立ち斜上」（後に解説）なるものが開発され、肘よろけ→斜上が猛威を振るうが、これも実は気合い回復が可能…といった具合だ。

コンボ関係も、ますます充実。この時期までで、一般的なコンボはおおかた開発されたといえる。

また、居合い蹴りやシュンプリといった特殊なテクニックが生まれたのもこのころ。居合い蹴りとはジャッキー・アキラの立ちＫをレバー前入れで出し、攻撃判定が出たあとにＧでキャンセルするというもの。かなり時期が経ったあとのことではあるが、これを使った究極コンボも数多く開発されている。

シュンプリというのは、サラのスピンターンキック（⬇⇦Ｋ）をＧでキャンセルすることにより、何も出さずに背を向けるというもの。背後攻撃の下段、ターンロースピンキックが強かったサラだけに、これの発見によって戦術の幅がかなり広がったといえる。


サラのターンロースピンは隙が少なく高性能。シュンプリの重要度は高い。

そして、この進化はついに「千本パンチ」の発見へと至る。ＰＫキャンセルを一定以上のスピードで繰り返すことで、立ちＰが延々と入り続けることが発覚してしまったのだ。京都方面で発見されたこの技は、ついにＶＦ2の改良版、ＶＦ2.1の発売を現実化することになる。


ついに発覚してしまった千本パンチ。当然禁じ手とされたが…。

このころの注目 立ち斜上の恐怖

立ち斜上とは、しゃがみダッシュコマンド（⇦⇩⬊）で瞬間的にしゃがみ状態を作り出すことによって、立ち状態からタイムラグなしで斜上掌を出すという技巧である。最初は空中コンボに組み込まれる程度のものだったが、徐々に通常の立ち合い時にも活用されるようになっていった。

立ち斜上を通常時に組み込んだスタイルをいち早く取り込んだのが、関西の雄、大門ラウである。斜上掌をフル活用した彼の戦法は、当時としては手がつけられない強さ。関西遠征に行ったブンブン丸や柏ジェフリーなどの有名プレイヤーをことごとく撃破し、その後スポット21にきたときにも80連勝以上を記録した。徐々に対応法も練られたものの、相手によっては最後まで苦しめられる戦術となる。


立ち斜上を駆使したタテ押しは、まさに脅威。重量級とジャッキーは特に…。

これと並び、ダッシュコマンド（⇨⇨）を使用して立ち状態を作り出すテクニックも発見される。これを特に利用した戦術としては、ジャッキーのしゃがみＰ→スラントやスラント→スラントなどの連携が挙がる。このころはさほど注目されていなかったが…。

さらに時を経て、しゃがみダッシュコマンドによるテクニックが次々と開発されていく。ＶＦ2の根本をも覆す新テクニック「ファジーガード」が開発されたのも、このころである。


このころ、弧延落からのコンボには浮身膝が導入されている。

'95

5／13鉄人による百人組み手が始まる 第1回はキャサ夫in市川ガルボ	5月
千本パンチ発見 起き上がり無敵の攻防が広まる 6／25第3回アテナ杯 優勝はかかって濃い～ズ（ゲーメスト） 京都チーム初参戦。ブンブン丸VS大門ラウの死闘が印象的。	6月
ＶＦ2.1稼働開始	7月
ファジーガード発見 居合い蹴りを使用したコンボがはやり始める 8／24マキシマムバトル関東大会 8／25キャサ夫と行く台湾ツアー	8月
進歩里腭→猛虎や鉄山を独歩や地旋腿で避ける 9／23～24マキシマムバトル	9月

'95
10月 台湾ステップ輸入

VF2.1徐々に定着

弧延落→側弾コンボ開発

11月 しゃがみ主体の戦術が定着し始める

11／23第4回アテナ杯
優勝は2.1エモン（明大前）
キャサ夫VSZAN兄の因縁対決が印象的。

12月 サターン版VF2発売
崩撃雲身がさらに一般化

'96
1月 地方によっては、いまだVF2で居合い蹴りや千本パンチを使ったコンボが開発され続ける

しゃがみPの攻防ほぼ定着

2月 しゃがみPや立ちP以外の技（肘など）からのカウンター投げが実戦投入され始める

2／21AOUショーにて
VF3発表

3月 3／31第５回アテナ杯
優勝は明大前代表
この大会で、岐阜コンボが衝撃のデビューを果たした。

激闘！マキシマムバトルの巻

ＶＦ2の対戦も、このころになるとかなり煮詰まってきた。初級者と上級者の差もかなり開き、一定の知識がないと勝利がつかめないような状況にかなり近づいていたように思う。

こんなときに始まったのが、第2回のセガ公認ＶＦ2全国大会であるマキシマムバトル。各店舗の代表がエリア大会へ、そしてその代表が全国大会へと駒を進めるという形式は前回同様である。我こそはと思う強者同士の闘いだっただけに、その対戦はかなりハイレベルなものになっていた。

このマキシマムバトル店舗大会が行われていた頃にアーケードではＶＦ2.1が登場していたわけだが、これについてはまたのちほど触れていくことにしよう。

マキシマムバトルの決勝大会が行われたのは横浜ジョイポリス。各エリア代表のほか、鉄人と呼ばれる6人の有名プレイヤー、そして台湾代表の3人を加えた計48名が激闘を繰り広げた。

ここで旋風を巻き起こしたのが、台湾代表のウォン君（アキラ）。のちに「台湾ステップ」と呼ばれるステップ法を巧みに操り、ＶＦ2の世界にまた新しい可能性を見せてくれたわけである。

結果は、ブロック決勝で柏ジェフリーを下したした前田アキラ（北関東1位）が3位、同じくブロック決勝で前述のウォン君を倒したキャサ夫（カゲ・鉄人）が2位、3人の巴戦を制したＺＡＮ兄（アキラ・関西エリア1位）が優勝となった。



優勝者であるＺＡＮ兄の闘い方に対しては、非難の声もあったが…。

2.1への移行

マキシマムバトル店舗大会が行われていた頃リリースSれたＶＦ2.1。



2.1も徐々に定着。専用のコンボなども開発されていく。

この2.1、ハメ技との成り得る千本パンチを排除したりといった「バグ取り」の範囲の調整のほか、よろけ回復がより容易にできるようになったり、ある特定の技の浮きが低くなったりするなど、対戦に深く関わる調整がなされていた。

プレイヤー人口の多かったＶＦ2だけに、当然この調整に対する意見は賛否両論だった。中には、ＶＦ2.1が発売されてしばらく経ってからも、ひたすらＶＦ2をやり続けた人たちなどもいたようだ。



京都方面では、2.1は不人気。最後までＶＦ２が主流のままだった。

しかしとにかく、2.1は確実に世の中に浸透していった。よろけからの新たな攻防や新コンボなど、2.1ならはの戦術も次々に開発され、最初はしっくりこなかった対戦も、次第になじめるようになっていった。



ガード主体のスタイルが徐々に定着。ファジー全盛時代の到来である。

実際、2.1のほうが好きになったという人も多数いたのである。

そしてなにより、ＶＦ2から培われたテクニックがさらに深められていったことが大きい。ファジーガード、台

このころの注目 台湾ステップ

ＶＦ2のシステムを考えれば自然と思いつくこと、それは「しゃがみ状態のほうが安全」ということだ。その理由は単純明快。しゃがみ状態には、一部のキャラクターが持つ下段投げ以外で投げることができないからである。

普通に考えれば、しゃがみ状態を崩すのは中段攻撃ということになるわけだが、これには攻撃が発生しきるまでの猶予がある。簡単にいえば、しゃがみ状態から立ち状態に移るまでの時間を利用すれば、中段攻撃と立ち投げの両方を回避できるということだ。

これを最大限に利用したのが、前にも少し触れたファジーガード。通常、立ち技（例えば肘や躍歩など）をガードされたあとはレバーを下に入れっぱなしにしていてもしゃがむ前に投げられてしまうが、しゃがみダッシュコマンド（⇘⇩➘）を先行入力しておけば、技の硬直が解けた瞬間にしゃがみ状態になってくれる。あとはそのまま立ちガードしておけば、中段と立ち投げの両方を回避できるというわけだ。もちろん、立ち状態になるまで待っていれば投げることも可能なのだが…。

このしゃがみダッシュを利用した技法はかず多く開発されてきた。そして、その究極ともいえるのが台湾ステップである。通常1回しかステップできないものと思われていたしゃがみダッシュを連続して行なうというこのテクニック、そのポイントはGボタンの利用にある。やり方は以下のとおり。まず1回しゃがみダッシュ（⇘⇩➘）をし、すぐにGでしゃがみダッシュを途中でキャンセルする。そしてあとは⇩➘Gを繰り返すだけ。2回目以降のコマンドが簡略化されているのはC方向の入力がGの前後に兼用されるためだ。つなげてみれば⇘⇩➘G⇩➘G⇩➘G…というふうになる。

このメリットは、文字通りしゃがみ状態で移動できるという点にある。前述のとおり、しゃがんでいれば立ち投げが不可能になるため、もし中段攻撃を反応で立ちガードできれば、下段投げを持たない大部分の相手に対しては無敵ということになる。



台湾の少年がもたらしたテクニックは、その後の戦術を大きく変えていく。

しかもＶＦ2では、しゃがみ状態のほうが中段攻撃がすかりやすいという事実もある。しゃがみながら間を取ることで、技をうまくかわすのにも使えるというわけだ。

湾ステップ、しゃがみPカウンターヒットからの投げ…。さらに進化したスタイルは、いつしかインファイト基本の究極形態へと流れていったのである。

そして「バーチャ3」へ…

このころになると、プレイヤーたちはほとんど究極形態に近づいていた。それと同時に、ＶＦ2のひとつの面白さでもあった地域ごとの特徴が、だんだんと薄くなっていったようにも感じる。



戦術はいよいよ究極化。どこの地方に行っても変わらぬスタイルとなっていた。

その度合いに差はあれど、みな「強さ」という一点を追い求めていることに違いはないわけだから、ひとつの結論に達するのは至極当然の話である。しかしこれは、ＶＦ2というゲームの寿命に終焉の時が近づいているということを示唆しているのではないだろうか…。

ＶＦ3の影が見え始めたのは、誰が思うでもなくそんな意見が出始めてきたころのこと。そして'96年9月、ついにＶＦ3が発売される。そしてこの日、ようやくＶＦ2はその長い長い2年の歴史を終え、主役の座を明け渡したのである。

デモ映像では、表面が加工されてツルツルになったデュラルが動き回り、時期が経つと新キャラの２人なども発表。これらの映像は雑誌のみならず、あらゆるところで見ることができた。そして、ＶＦ３ならではの新システムも次々に発覚していく。誰もが期待に胸を膨らませーＶＦ２をプレイしながらもー、まだ見えぬＶＦ３の世界に想いを馳せていた時期であった。



このころの注目 岐阜勢の登場

知る人ぞ知るアテナ杯。最初は地元（町田）近辺の人々による小規模の大会だったものが次第に拡大、ついにはチームバトルの全国大会とまで呼ばれるようになっていった大会である。ＶＦ2（含2.1）のラストを飾る第5回では、関東勢・関西勢のほか、各地区の強豪チームが一同に介す大規模なものとなった。

そして、そこで究極ともいえるコンボで旋風を巻き起こしたのが岐阜勢である。彼らはどちらかというと2.1ではなくＶＦ2の愛好者。ＰＫキャンセルや居合い蹴りなどを巧みに使いこなしたコンボをそれまでに多数生み出し、それらはまさに芸術品といえるほどのものだった。

彼らが大会（2.1）でお披露目して話題になったコンボとは、その後岐阜コンボと呼ばれることになる鶴子からのコンボである。その内容は、鶴子のあとほんの少しダッシュしてレバー前入れのＰＫキャンセルを確定で当てるというもの。これだけだと「はぁ？」という感じだが、なんとこの後に猛虎や鉄山などの技が確定で入ってしまうのだ。そのダメージは、もちろんそれまでの鶴子からのコンボを遥かに上回る。

この猛虎、鉄山は、ＶＦ2では完全な連続技になり、2.1でも回避不能。さらに背後からヒットしているため、ＰＫキャンセル→ＰＫキャンセル…とつなげば2.1でも完全連続技に…。



順歩翻胯や、弧延落からのコンボも素晴らしかった。

このほか、順歩翻鶴→右端→ＰＫキャンセル×3→揚炮というコンボも披露（ＶＦ2ならばＰＫキャンセルの数はもっと増える）。残念ながら途中で敗退してしまったものの、それまであまりメジャーではなかった岐阜という地区を世に知らしめる結果となった。



それまで鶴子穿林からのコンボといえば、躍歩→白虎で安定だった。



少しだけダッシュし、レバー前入れの立ちＰを背中から当てる。



その後千本パンチで永久コンボ。猛虎や鉄山につないでも大ダメージだ。

'96

4月
コンボ熱再燃
順歩翻胯→ＰＫキャンセル×3→揚炮など

4／28日新宿アルタビジョンでＶＦ3ビデオ公開

5月
バーチャファイターキッズ稼働開始

戦術いよいよ究極化
ＶＦ2から離れる人も多くなる

5／17Ｅ3でＶＦ3デモ映像公開

6月

7月
ＶＦ2対戦はそろそろ限界か？

7／27ＶＦ3体験イベントが行われる

8月
東京ジョイポリス他にてＶＦ3ロケテスト開始

9月
ＶＦ3稼働開始

何を求めていたのだろう…

奇跡が奇跡を呼び、名作となった「バーチャファイター2」

スト2とはまた違った対戦風景…
それは世界中の人々に夢を与えてくれた ——— キャサ夫

衝撃的な出会い…

「ヤツ」が現われたのは94年8月、夏に開催されるアミューズメントマシンショー。大手から中小企業、パーツメーカーなどゲームに関係している組織すべてが幕張メッセに集結し、各オペレーター、一般ユーザーに次期発売する予定となっているゲーム機種を一挙展覧するゲームの祭典だ。

この日、オレを含め、数多くの人間が足を止めて見たのがセガブース。そう、みんなの眼中にはバーチャファイター2（以下、バーチャ2）が映っていたのだ。

モデル2というセガオリジナルボードを使用したバーチャ2。ポリゴン最大使用数約30万、さらにより立体感を増すために駆使されたテクスチャーマッピング。当時では予想もつかないその映像…。恐らく通路のそこに立ちはだかった人の群れは、その映像を目にして鳥肌が立ったに間違いないだろう。そしてまたオレもその中の1人だった。　実際プレイをしてみても、元祖となるＶＦのシステムは受け継がれている。攻撃システムは上、中、下段にわかれていて、ガードも特殊でＧボタンを押すことによってできる。今考えれば、このＧボタンというシステムが理解できたうえで、それをうまく操ることができるかできないかが2Dと3D格闘の差となっているのだと思う。

これがオレとバーチャ2の初めての出会い…。そしてゲーメストライターとして活動する切っ掛けにもなったゲームだ。

格闘ゲーム史上最長寿命記録！

94年11月、いよいよバーチャ2が発売。セガ直営店などは入荷が早く、人気沸騰！プレイするために列をつくるという風景も珍しくはなかった。中にはもの凄い行列をつくり、最後尾の人が「ここが最後尾です」と書いてある看板を持って並んでいたほどでもあるとか…。この時点ですでにほかのゲームとは違った雰囲気を漂わせていたわけだ。

ライバル出現！

バーチャ2が発売されてまだまもない頃、ほとんどの地域が同じだったと思うが、地元となる町田も1プレイ200円だった。開幕から50円の店もあったが、いかんせん治安が悪く、勝つと喧嘩を売られる場合も…。たいていこんな店は常連がいないはず。

こんなときに町田にオープンしたのが、今じゃすっかり有名になった「ゲームスポットアテナ」だ。プレイ料金は100円と50円の店に比べれば高いが、メンテも良く、雰囲気のいい店(ていうか知り合いだったりする)。

遊びにいって面白いゲーセン…それは気付いていないかも知れないが、そこには仲間がいるからだ。オレがアテナへ通う理由も、アテナの店長がアテナに入る前からの長い付き合いで、「その人と遊びたいからアテナへいく」が本音。必ずゲーマーならば「行き着け」のゲーセンがあり、かつ店員とも知り合いになっているはずだと思うんだが、みなさんはどうかな？

バーチャ2の対戦で何日も連勝を続けていると、常連ではないのだが、日に日に対戦相手が増えていった。しかも、その顔触れはたいていが前日ボコボコの返り討ちにした相手…。オレもそうだが、基本的にバーチャをプレイしている者は負けず嫌いが多い。この顔触れも同様、みんな負けず嫌いだったのだ。だからこそオレを倒そうと連日アテナに顔を出し、そして返り討ちにしてやった。これを何日か続けると、だんだん親しみが湧き、気が付いたらバーチャの話で盛り上がるようになっていた。

ちなみにこの時代のオレの戦術は、肘よろめき→ＰＫ→流影脚と起き攻めで肘と龍尾閃の二択だ。もちろん弧延落からは「どりゃ～」とダウン攻撃。基本中の基本。これだけで常勝するのはきついが、まだ若かったのか、ほとんどの技が見え、反応も可能、読みも冴えていた…。

こんな見ず知らずの対戦相手がいずれ仲間になり、そして初めてのライバルの出現であったのだ。

しかし、本当のライバルはさらにそれから数か月後、セガが主催するバーチャファイターエターナルバトルという大会、ここで現われることに…。

ここからすべては始まった…

サターン版バーチャファイター、アーケード版バーチャファイター、バーチャ2、この3機種を使った全国大会がエターナルバトルだ。バーチャ1後期、自信をつけたオレは店舗予選出場を決意するが、日程が合わずエントリーができなかった。だからバーチャ2の大会は絶対にエントリーするぞ！で、秋葉原の店舗大会になんとか出場することができ、そのまま優勝ができたのだ。

95年1月、エターナルバトル関東地区大会が渋谷オンエアイースト・ウェストで開催。予選トーナメント決勝で柏ジェフリーとあたるが、勝利。まだこのときオレは柏ジェフリーの存在を知らなかった…。実は大物の柏ジェフリーから勝利を納めたせいか、地区大会は難なく優勝。これで全国大会までの切符を手に入れた。

この関東地区大会での噂を聞いたのが、ファミ通のブンブン丸と新宿ジャッキーたちだった。

それから数日、アテナから家に電話が「ブンブン丸と新宿ジャッキーが今きてて、なんかキャサ夫のこと探してるよ！」と…。彼らの存在も知らなかったオレは二度寝をし、2時間ほど待たせてからアテナへ（笑）。空気が思いなか対戦が始まる…。試合内容はほとんど五分だったが、ここで明らかに両者は最先端の技を駆使して闘ったいた。

オレは起き攻めで勝っていたが、このときすでにブンブン丸は、いずれハメ技に発展することとなるテクニック「ＰＫキャンセル」を使っていたのだ！この行動自体はじめてやったのは恐らくブンブン丸が一番はじめ。実際、その動きに対応できるものも少なく、スポットでの大会も簡単に優勝してしまったほどだったとか…。このＰＫキャンセルが、後々フェイントとして使われるようになり、ＰＫキャンセルからの投げと中段の二択攻めにも応用されるようになった。Ｐがカウンターでヒットしたら投げが確定という事実も、もちろんまだ知らない。

2月、いよいよエターナルバトル決勝トーナメントが開催。ＶＦ2初めての大会、今では注目選手は誰かがハッキリ分かるが、このときはみんな未知の強さだ。しかし、前夜祭の練習時間でなんと大会参加者相手に36連勝もした強者が！それが関西京都の大門ラウだ。

斜下掌、斜上掌の使い方がうまく、よろめき回復もままならない次期、肘からの斜下掌で浮かせられたものだ。このとき誰もが翌日の優勝は彼だと断言できたであろう。そして翌日、決勝。　前日の闘いぶりで注目を浴びた大門は、なんと1回戦敗退!!ラウ相手に逆に押し勝ったのが、結果オレと決勝であたることになった相馬ジャッキーだったのだ。肘からＰＫはカゲの得意コンボ…それに対し相馬Ｊはなんと肘よろめきにコンボエルボースピンを決めていたのだ。加え、本来の下Ｐカウンターとはちょっと違うが、相手の下Ｐ後攻撃してくるところに下Ｐを合わせてカウンターを狙う（動きを止める）というのもここがスタートとなった。いわゆる後出し有利というやつだ。

オレは立ちガードで下Ｐをスカしていたが、それに対し、しゃがみガードで下Ｐを狙うというのも印象的だ。



名古屋金山宅配便も大盛況。室内温度40度!?熱いぜ!!

今考えれば、この動きは当たり前の行動だったかもしれない。しかし、その華麗なる動きはまさに画期的。間違いなく彼のジャッキーに惚れたジャンキーはいるだろう。

最後、決勝戦ではオレが優勝したものの、それは肘でよろめいたときの距離が遠く、コンボエルボーが連続攻撃にならず、スピンキックまで出し切ってしまったところに弧延落が決まったがゆえ…。セット数0－1で後がない相馬Ｊ、その数ミリのキャラの差を見切るのは誰だって辛いはず。オレはこの巡ってきたチャンスを見逃さなかっただけだった。

これで優勝、賞品のＶＦ2筐体はもらったと確信した…が、それは最後の各部門優勝者に勝ったらの話!?なんとそこにはアーケード版バーチャファイター（1）で優勝した柏ジェフリーがいたのだ！途中、柏ジェフリー対ブンブン丸の試合を見たが、このときオレは柏ジェフリーの強さを確信していた。なのに…。結局、ＶＦ2部門では一度も負けることはなかったが、総合2位に…。賞品は柏ジェフリーのものになってしまったのだ（柏ジェフリーは速攻で筐体を売り払ったけどね…）。

「鉄人」遠征道中記

エターナルバトルが終わると同時にバーチャの世界に「鉄人」と称される者が現われた。ブンブン丸、柏ジェフリー、新宿ジャッキー、池袋サラ、Ｋ．Ｋ雪風、そしてオレを含めた6人だ。

どこからどのようにこの称号がついたのかは不明だが、セガが公認するバーチャの凄い人だ。ここから鉄人の100人組み手が始まり、バーチャで遠征をし、見知らぬ土地で対戦をするというのが流行りだした。誰かが遠征をすると、その都度最新情報が飛び交い、戦術などが特に重要なバーチャ2ではいつのまにか「～スペシャル」や「～コンボ」など地域または人名の名前が当てはまるようになっていった。

95年、春。オレのはじめての遠征は北海道。そう、エターナル2位、3位の



北海道遠征。エターナル3位の川崎サラと再戦。



イベントで300人以上のギャラリーも珍しくはないＶＦ2。

2人がいる札幌だ。バーチャ1時代、彼らは対戦が冷めはじめていたスポットに実は遠征をしていた。そして池袋サラ、新宿ジャッキー、ブンブン丸と対戦をしていたのだ。遠征の結果、札幌が圧倒勝利。恐らくバーチャ1は札幌が一番強かっただろう。

そんな切っ掛けもあり、さらに2位と3位が北海道となれば、バーチャ好きならもうこれは行くしかないでしょう。このときの収穫はブライアント兄妹の戦術、コンボなど。明らかに東京、いや日本国内では最先端の動きをしていたはずだ。

ただでさえ旅行好きなオレは、この北海道遠征ツアーで味をしめ、つぎは優勝候補となっていた大門ラウ、京都へ向かうことに。このとき、オレは友達が多いほうだったがエターナル優勝のせいか、あまり行くことのないスポット常連（ブンブン丸、柏ジェフリーなど）とつながりができた。京都遠征も東の者が西へ殴り込むような形に…。　京都で大門ラウと対戦をすると、ブンブン丸、柏ジェフリーは一度も勝つことができない…。それもそのはず、ここが立ち斜上掌発見の地であり、大門そのものが発見者！そのラウ相手に重量級がかなうワケがない。しかし、大門ラウの弱点を発見したオレは、キャラがカゲという点もあったが連勝できたのだ。

その弱点が「起き上がり無敵（しゃがみ起き）」である。起き攻めが得意なオレの攻撃が大門の起き上がりに当たらない…それはガードされているのではなく、スカッていたのだ。そこでちょっと遅らせて肘を出すと、必ず無敵起きをしていた大門はよろめてたいた…。

立ち状態からしゃがみ技を出すことができる「立ち○○」、絶対的不利な状況にいながらも起き上がりで相手に二択を仕掛ける無敵起き…。バーチャ2全盛期、情報発信元は京都と言っても過言ではないだろう。

南の国から'95 台湾ツアー

95年8月、バーチャ2が絶頂期。鉄人100人組み手と同時にゲーメストでもゲ屋宅配便で全国を歩き回る。そのハードなスケジュールは月に4回ある土、日曜日、仕事に追われつつも全部で1ヵ月8回のイベントをこなしていたオレ。その移動範囲は北海道から沖縄まで…。

そこにとうとう海外遠征の話が持ち上がる。それが「キャサ夫と行く台湾ツアー」だ。台湾前前日、北海道で宅配便。同時にセガが主催するバーチャ2全国大会マキシマムバトル北海道地区大会も開催。前回上位に入った2人は惜しくも負けてしまったが、結局は仲間うちのゴリ



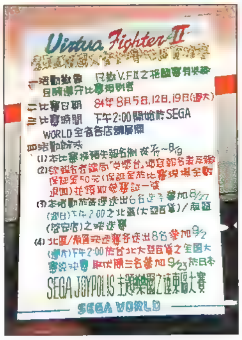
海外遠征第1弾！台湾。ここでもＶＦ2は異常な人気だった。

ラ魔王が全国へ…。

翌日、東京入り。新横浜プリンスホテルにてマキシマムバトル関東地区大会。今じゃ有名なちび太、ビンボーラウなどが出場。しかし、全国大会へのキップを手にすることはできなかった。　さらに翌日、この日がなんと台湾ツアー当日。悲しくも一般参加者は4人…ちょっと料金が高かった印象もあるが、実はこれ、ホテルは高級！飯も三ツ星!!だったのです。言い訳がましいけど、人数が少なくって逆に動きやすいツアーでした…。

さて、台湾だけどさすが異国！日本では考えられない動きが主流になっていたのだ。それが後々のマキシマムバトルで台湾代表選手のウォン君が披露した「しゃがみステップ」になる。台湾で対戦をするとほとんどの相手がアキラ、ラウ。とにかく初心者でもまずはしゃがみステップをマスターしてから対戦をするといった感じであった。

理論は立ち○○と同じだが、さすがにこれは日本では思いつかない。言い方は悪いが「待ち」が主流となっている台湾ならではのものだった。



台湾のイベント告知。新聞一面でも紹介されたとか…。

マキシマムバトル終了後、テレビ朝日「トゥナイト」でもウォン君は「日本人はお金ばかり使うけど、もっと頭も使えばいいのに…」と発言！ある意味日本に喧嘩を売るような発言だが、確かにそのとうり。なぜなら台湾へツアーに行ったときの話…バーチャ2アキラ担当の牛が台湾人とアキラ対決。牛は進歩上誇から猛虎を狙うが、その瞬間台湾人は人さし指を立てて「チッチッチッ…!?」牛の猛虎を独歩（ヒザ）で回避した。後に聞いてみると、その回避法は台湾独自のもではなく、ゲーメストを読んで知ったらしい!?

そう、彼らは日本語のゲーメスト入手して解読し、それを実践に投入していたことになるのだ。コンボや技連携、スタイルこそは日本のほうが明らかに勝っていたが、それ以上に日本語を勉強しつつバーチャに触れ楽しむというのが画期的だ。だいたい、台湾での1プレイゲーム料金は当時、通常日本円で30円くらい。台湾のジャンキーが集まっているセガ直営店だとほとんど日本と変わらない。それに対し食べ物など、チャーハンなんかは150円もあれば食べれてしまう。この物価、生活レベルの違い、いかにゲームで遊ぶにはお金がかかるのかこれで分かってもらえるだろう。だからこそテレビでもあれだけの発言ができるということになる。おそるべし台湾…。

ウォン君とは台湾、そしてマキシマムバトルブロック決勝でも闘っているが無敗。オレが台湾に行ってなければ確実に負けていただろう。そして彼がこなければ日本のバーチャ界も伸展してはいかなかったであろう。

ハメ技、そしてファジイガードの発見！

バーチャ2が発売され1年を迎えようかというとき、とうとう格闘ゲームに付きまとう「ハメ技」が見つかった！　それは本来フェイントなどに使っていたＰＫキャンセルだった。ＰＫのキックの部分をＧでキャンセルし、その行動を素早く連続で続けるとパンチがひたすらヒットしてしまう技、その名も「千本パンチ!!」。これもまた発祥地は西の京都。大門（ラウ）軍団の一味であり、マキシマムバトルの優勝者ＺＡＮ兄である。

千本パンチの由来は見た目からもインパクトあり、京都の「ゲームズ　ドラゴン」が千本丸太町に位置する。ここから取ったという噂も…。とにかく千本パンチの威力は壮絶！ヒットはもちろんのこと、ガードをしてもしゃがむことすらできない極悪な技であった。　発見当初は遊び半分でハメとして使っていたが、後にコンボの楽しみへと発展。これもバーチャ2の奇跡、面白さの1つになる。



京都のドン「ＺＡＰ」。尻の横にはさりげなく大門も（笑）

逆に唯一バーチャ2というゲームの面白さを欠かせた部分、それがファジイガードになる。操作も簡単で、立ち○○やしゃがみステップの応用。つまり、反撃されない技がガードされた際に生じる硬化時間、ここでしゃがみダッシュを入力する。これにより、キャラに一瞬しゃがみ状態を作ってやるワケだ。これで実際のキャラ判定はしゃがみ状態になるが、技に対しての当たり判定は非常に中途半端になる。これで攻撃に対しての防御は完璧。唯一の対処法はしゃがみ投げ、もしくはちょっと待ってからの立ち投げなどになっていく。

捉え方によってはファジイガードも面白みも1つかも知れないが、ほとんどの攻撃をガードができるという点でバーチャそのものの中段と投げ、または下段技などの読み合いの楽しさが減少したのは間違いない。

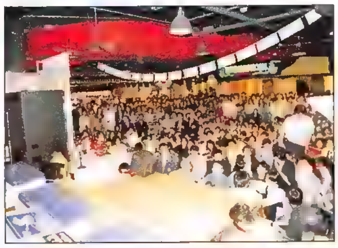
バーチャ2は完璧アキラゲーム!?

マキシマムバトル全国大会が終わると同時に国内全域にバーチャ2.1が置かれるようになっていく。このバージョンで千本パンチは削除。そのほかＰＫがヒットしてもダウンを奪えなかったり、よろめき回復がしやすくなったりと、ちょっとした変更点が加えられたものだ。

しかし、バーチャ2か2.1かの好き嫌いは人によって異なる。ここで日本に見事に2つに分かれた。それは関東から北はバーチャ2.1、関西から南はバーチャ2という分かれかた。この差は関東と関西のそれぞれのインカムを知っていれば、その差が著しく分かる。　ノリ的には、どちらもゲームを楽しんでいるのには間違いないが、その根本的な視点が違ったようだ。

関東ならば対戦で相手に必ず勝つという、徹底した楽しみかた。特に例を挙げると技連携、対応の仕方など、戦術にこった遊び方だ。

それと異なるのが関西。非常に楽しく遊んでいるのだが、対戦においての勝ち負けはあまり気にしない…。それよりもコンボ重視！居合い蹴り、千本パンチなどを駆使し、コンボの限界、そのポテンシャルについて考えていった。その結果がコンボが派手に決まる2と、それを多少削除した2.1、これをユーザーが求めたのだろう。



マキシマム会場横浜ジョイポリス。果たして何人いるでしょう？

最終的にバーチャ2はファジイガード、千本パンチの存在により、キャラクターバランスが崩れ、アキラが強くなり過ぎた。そのスタイルたるものも、プレイヤーの差が本来激しかったが、強さを求めるならば形態が固定するように…。

このゲームの異常なまでの人気はゲームがウマイ、ヘタよりも12人いるキャラクターの中から1人を選び、それを「育てる＝自分の力」がハッキリと分かるからだと思う。そして、同じキャラを使ったとしてもその動きは必ず違う。人それぞれの個性が見えてくるのだ。

なににしても同じだが、ボーリングやビリヤード、スキーなどのスポーツ。これもまた努力し、練習をすればするほど自分がどんどん上手くなっていくようすが分かるし、そのスポーツによったフォームも人と異なる。何かの目的、バーチャならば全国大会だが、普段練習し、その結果を出す。そして、その結果を自分が分かりたいからこそずっとプレイをするのではないだろうか…。

ゲームの寿命とは短いものだが、ここまでたどり着く過程を目にしてきたオレは、いろいろなことを学んだ。

to be coutinue…（?）



バーチャ２の締めくくり。優勝者は京都のＺＡＮ兄。西が制した。

広がるぷよの世界
ぷよぷよシリーズ

一応、この順序で覚えていくのが正しきぷよ道と言えると思います。マイペースでいいので、一つ一つ身に付けましょう。

担当：ACE

ぷよぷよ講座

大まかにパズルというものは2種類に分けることができる。組み立てていく作業を主にしたものと、それとは逆にバラしていく作業をするものとだ。頭を捻って解くということだが、ビデオゲームでのパズルというジャンルではそれとは別の意味で大きく2通りに分けることができる。

まずは、リアルタイムな機知的判断を要求されるタイプのもの。往年の名作「テトリス」を始め、『落ちモノ』と呼ばれるタイプは確実にここに分類される。MPUに処理を任せたビデオゲームならではのゲーム性といえる。

それと、時間の許す限り思考を巡らしノルマを達成するタイプのゲーム。「上海」「だるま道場」などはそうだし、また時間制限がないものでは、「倉庫番」「マインスイーパー」などもある。そもそもパズルはこちらが本流であって、よくあるパズル誌の問題は殆どこのタイプだし、ジグソーやドミノ、棒倒しゲームなどもここに属するだろう。

パズルコラムとダブる部分が多くなりそうだが、概念講座というコーナーなので確りと頭に入れておいて欲しい。

結局、ぷよぷよはどこに属すかといえば、そもそも落ちモノなので、前者の機知的判断を要するゲームの範疇に入る。ぷよぷよがパズルゲームに分類されることは、これで判ってもらえたと思うので、今度はぷよぷよのコンセプトなんかを理解してもらおう。

元祖のぷよぷよはもともと家庭用ゲームで、コンパイルの「魔導物語」からの世界観を別の形で受け継いだパズルゲームだった。そこからいろいろな思惑やプッシュもあり、コンパイルアーケード進出となるべく手を加えられ完成したのが初代の「ぷよぷよ」だ。

その初代ぷよぷよのパズルらしいところはと言えば、ブロックを消していくところはもちろんそうだが、対戦ゲームでもあったところが実は大きな意味を占めている。そのための手段に同時消しや連鎖といったものをうまくゲームに取り入れ、パズルとしての素質を昇華させていたところが、素晴らしかったところだ。

ぷよと呼ばれるブロックに相当するものを消すと得点が入り、その点を70点稼ぐごとに相手におじゃまぷよブロックを送り込むことができる。これを攻撃手段とし相手のフィールドが埋まるように仕向けさせ、左から3列目を先に埋め尽くした方が負けとなる。同時消しや連鎖で消すとボーナスも加点され、一気に相手のフィールドを埋めることができるのだが、この効率性の高さを相手と競うところにぷよぷよのコンセプトがある。

最終的に効率がいいのは連鎖であり、結局は大連鎖を狙っていくことになる。そして、相手のフィールドを埋め尽くすことができるだけの攻撃をどれだけ少ない手数で組めるか、というところに辿り着く。パズルでの対戦というぷよの面白味は、ここに深みを備えている。そういったところで初代の評価はなかなかに高い。

続編である「ぷよぷよ通」は基本のシステムに相殺というファクターを追加したところがもっとも大きく、オプションに4人対戦やおじゃまぷよなども加えられた仕上げとなっている。ぷよの基本ができていればある程度の結果を残すことも可能だが、本気で最終形態に行き着くためには「通」ならではのプレイが要求される。

まず大連鎖が組めるのは最低限の条件で、その上で駆け引きを駆使して対戦するのがぷよ通の形となっている。

ちなみにここでいう大連鎖だが、初代では「ばよえーん」という5連鎖以上のことを指すが、通では最低でも2桁連鎖を指し、実力的には15連鎖以上を組めるようでないとつらい。これくらいを朝飯前にできるようでないと、通の世界で勝ち残っていくことは不可能といえるだろう。

相殺システムという背景を背負った上で連鎖を組む必要があるので、構造の理解力とタイミングを見極める力を必要とする、いわば大局観というものが要求される。これが通の神髄だが、この奥深さを隠すようにルールの分かりやすさやキャラで敷居を低く見せ、初心者を取り込むことに成功しているところは、将棋などに通ずるところもあるともいえる。楽しんでいる人々が多いのはそういったことによるのだろう。

またそういったことから、この作品を中心としてぷよぷよを文化として残そうという試みを行っている、ぷよ協という活動媒体も存在している。そのことにはあとで詳しく触れているので、そちらも読んでもらいたい。

そして「ぷよぷよSUN」だが、これは太陽ぷよというファクターで勝負を完全なまでに時の運に任せたゲームに仕上がっているようだ。底辺の人間がピラミッドの頂点にいる人たち相手に何とかなるようにと、ゲームではなく接待アイテムとしての存在意義があるらしい。

不確定な言葉で濁しているのは自分及び周りの人間でこのゲームを語れる人物がいないからなのだが、セオリーもないわけではないだろう。

初代が出てからは基本は業務用になったが、元祖はファミコン版であり、シリーズたるファミリーは広範囲に活躍している。PC用もあり、家庭用は現行機種全域をカバー。なぞぷよシリーズもあるし、携帯用や玩具、はてはぷよまんなどさまざまな子供たちが活躍、浸透している。

以上がぷよぷよの大まかな構図として解釈できるところだ。



ぷよぷよ攻略



ルール説明

4色ある「ぷよ」と呼ばれるブロックが、組ぷよとして2つずつ順に12×6のフィールドに落ちてくるので、それぞれの色ごとに4つ以上つないで消していくのがルールの基本。勝敗はフィールドの左から3列目が先に積みあがった方の負けとなる。

と、以上のように使いまわしではあるが、名作ゲームのほうで述べているとおりである。

操作系統は、左右移動、落下、回転、となる3方向レバー＋1ボタンの4入力。通以降は両回転できるように2ボタンになっている。

細かいところでは、同時におじゃまぷよを降らせたときには2Ｐ側に降り、同時に積みあがったときには1Ｐ側の負けとなる。また、通以降では改善され、引き分けるようになっている。だが、相殺システムにより自分から狙わない限りそんなことは滅多に起こるものではない。

連鎖の仕組み

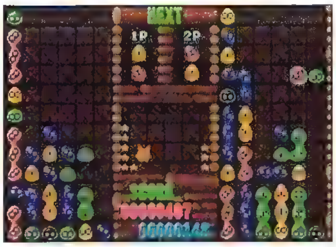


連鎖が必要なのは充分理解してもらっていると思うが、それを実践できるかどうかは別問題。連鎖の構造と組みかたを覚えよう。

大まかに分けると連鎖は２種類、ずらし積み（図1）と挟み込み（図2）が存在する。ずらしは階段とも呼ばれ、もっとも一般に普及している。その理由は基礎構築が速く済むのと、待ちを広く使える安全性の高さによる。

別に1つと隣に3つの起爆剤でも構わないが、これではせっかくの待ちの広さを有効に使えないので、3つ組んで隣の列の上に起爆用ぷよを1つ載せておくのが基本となっている。これを繰り返して積めば5連鎖まで折り返し無しで組み上げられる。

挟み込みは4つ繋げられる状態のぷよの間に1色別の色のぷよを挟んでおき、その間の色を消すことによって連鎖させる汎用性の高い組みかただ。稼ぎや通での対戦で多用することになる



2大連鎖の両雄だ。

折り返しと呼ばれる形もこれの一種だ。どんな形にでも組めるので連鎖を伸ばすために多用される。

普段は臨機応変にずらし積みと挟み込みを使い分け、起爆用には3＋1のずらし積みを、という組みかたを身につけよう。

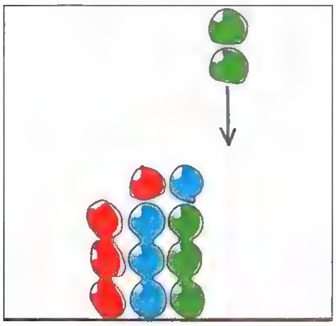


図1

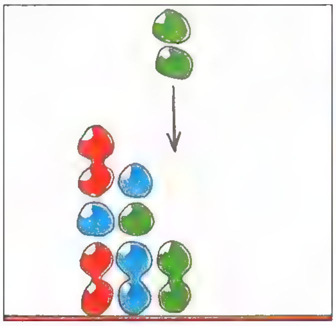
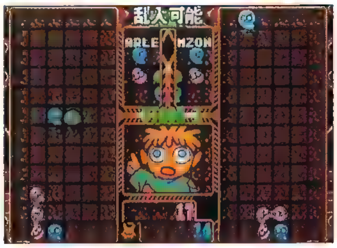
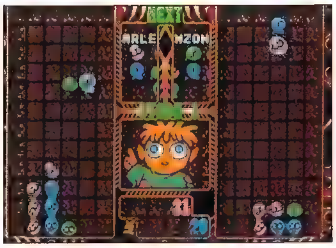


図2

先読みと操作





通からはＮＥＸＴが２手先まで見れる。

連鎖の基礎を覚えたのなら、次に覚えるのはＮＥＸＴぷよから判断される配置予定と、そこに繋がる移動と回転、そしてレバー下入れ。

左から3列目はウィークポイントでもあるが、組ぷよも落下してくる重要な箇所である。落下してくる組ぷよの下側が回転軸になっている(点滅しているほうが回転軸)ので、移動分と回転数はＮＥＸＴをみて落ちてくる前に考えておき、組ぷよの出現と同時にセッティングして、あとは下に入れるだけの状況を作っておく。

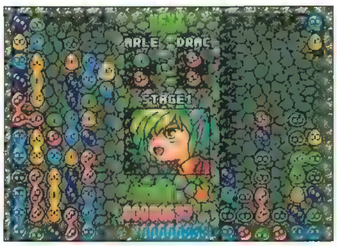
まずＮＥＸＴを正しく判断することが第一で、それを早く済ますことができた分だけレバー下を入れる時間が長くなるという。相手よりも早く連鎖を組み上げるために速さは重要だが、それよりもまずパズルとしての正確な選択と操作を優先して育てよう。これがどれだけスムーズにできるようになったかが上達具合を伺わせる重要な判断基準だ。

ゴミの仕分け

連鎖を組めるようになってくると次にゴミぷよという壁にぶち当たる。これを燃えないゴミとして片づけるだけでなく、燃やせるように仕向けていこう。

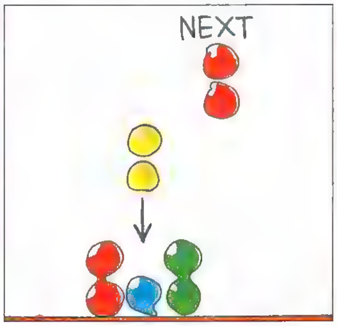
たったの4色しかないので、分別してそれぞれのゴミ捨て場を仮定して、もしかしたら連鎖になるかもというようにできるだけ3つずつ繋げて捨てていくのがとりあえずの処置。上手くなれば後述のリサイクルなども可能だが、まずは基礎連鎖の方を重視してこういった捨てかたをしよう。

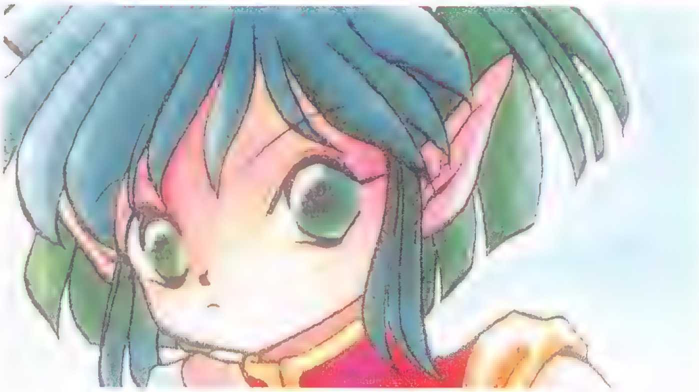
また連鎖を作っている上で、ゴミではないのだが来るのが早すぎた色を救済するため、ストッパー（図3）として使うこともある。またこれはネクストを正確に判断できるかどうかという基準にもなる。ゴミを減らすということは正しい判断を養うということにも繋がり、連鎖を自ら潰したりすることも少なくなってくることだろう。



できるだけ色をよせて捨てていく。

図3



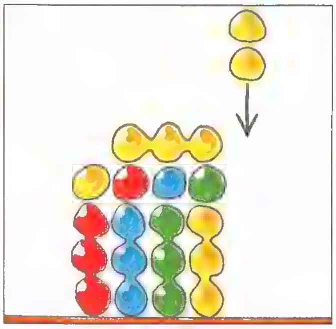


連鎖応用篇

ゴミぷよをゴミと認識しないことも上達に必要なことだ。例えば階段連鎖を組んでいる最中に出たゴミを、古来より伝わる伝統の技名古屋撃ち（図4）で処理することも。

同色のゴミぷよが4つあればいつでも作れる小回りの利く技なので、連鎖が理想どおりに組めなかったらそういうワンポイント技で補っていこう。

図4



また、連鎖の最後を折り返したり（図5）（ここで指す折り返しとはベント式のめくりに相当する）、最後尾を同時消しで（図6）攻撃力を上げる方法もある。折り返しは挟み込みからの派生なのでどのようにでも伸ばせるし、通では重要なテクニックとなるのでゆくゆくは覚えよう。

図5

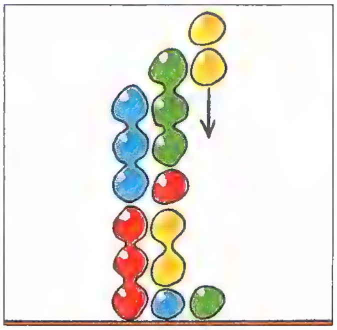
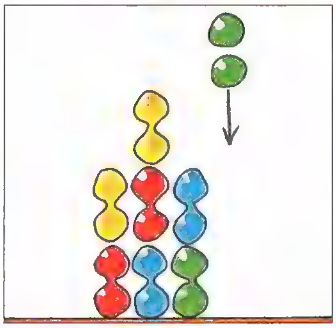


図6

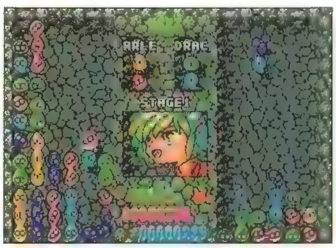


攻撃力増幅

攻撃力というのは何も威力のことだけではない。速さというのも重要なポイントになってくる。まず確実にいえることは、6連鎖以上では相手よりも遅くなって先に埋まってしまうことになる、ということ。無駄に威力だけを増やすのはやめよう。

当時の人々によって3連鎖トリプル（3色同時消しのこと）など多彩な技も考案されたが、組む速さ、ゴミの多さ、様々な要素を踏まえて、自分が現役だった当時出した結論は4連鎖ダブルに落ち着いた。多少大めに3、4連鎖目を消すということがポイントだ。

後述のアニメーションを省く方向で落差を少なくして、これを作るのがもっとも安定して結果を残せるだろう。



4連鎖目に同時消しを仕込む。



速さは力

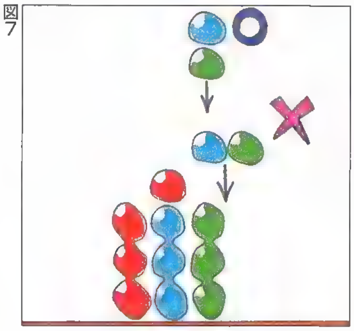
攻撃を早めるために、あらゆることを高速に処理するのがポイントとなる。下を入れるのはもちろんだがここでいうのは、要はできるだけアニメーションを見ないということだ。

ぷよを置くときにはできるだけ千切らず、連鎖時の落下は落差を少なく、着地してからぷよを回さない、といったことなどがこれに相当する。

これだけでも相当に速さが変わってくる。例えば（図7）のような状況では横よりも縦に置きたい。千切るのも連鎖の落差も場合によりけりだが、せめて回転は着地する前に済ませておこう。

逆に思考に時間を割きたい場合は、こういったことを逆手にアニメーションを多くすることでゆとりを作ろう。先述のように、正確さは速さに優る武器となることを見逃してはいけない。

図7



回しで逃げきる

両者レベルが足りている状態のときにはどちらにも致死量のおじゃまぷよが降ってくるのでこれを先延ばしにするための技として、回しというテクニックを使う。先述の着地してからのアニメーションを逆に応用したものだ。

1段ずつ階段状になっている状態の地形なら、山登りをしながら回してまた広い方へという3角形のフィールドで回すと効果が高い。第1段が送り込まれたあとがチャンスなので、そこで相手よりも効率よく回そう。

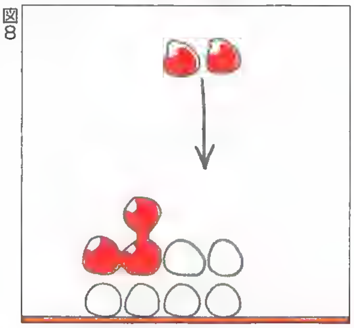
高層域の戦い

一撃で仕留められなかったり、ジャブ連打などで戦った場合では、狭い状態での戦いを要求されることもある。おじゃまぷよの処理も含めてぷよの消しかたというものを考えよう。

それでもやっぱり連鎖のことは頭に入れておいて物事を処理していくのだが、この時はゴミが出ないようにすることを最優先に積んでいこう。また、普段は待ちの広さ優先で組むぷよも、こういったケースではおじゃまぷよに寄り添うように配置（図8）していくことを優先させる必要がある。確実に、手早く穴掘り作業を進めよう。

また心にゆとりが必要だ。切羽詰まってもう負けだと思っても、そうでない場合の方が多いことに結構ビギナーは気付いていない。これは自分の実力を勝手に頭打ちにして、冷静にフィールドの様子を見ていないことが最大の要因だ。向上心を養う心掛けでいれば、そのうち道が見えてくるだろうし、もう少し粘る方向性で頑張ってみよう。

図8



起爆地点延命

連鎖を組んでいる最中にジャブを送られ起爆地点を埋められた場合にも穴掘り作業の手早さがポイントになってくる。ぷよの接点を増やそう。

だがここで言うことは、埋められないように起爆地点を高層に用意する方法。当然、3列目は高く積んではならないが、赤玉1つ分ぐらいに耐えられる連鎖は組むことが可能。

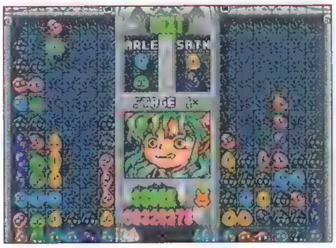
この戦法をとるには、ずらし積み法を半分以上捨てなければならないのがネック。右3列だけ使用して使い折り返しを作ったり、98版付録のオフィシャルぷよ公式本でもある『ぷよ道・極』掲載の赤口潰斬波雷精地獄ぽい高々度連鎖など、高レベルな技を要求されるので実力がある程度必要だが、後手になっても勝算が高い技なのはポイント高い。

無理に使う必要はないが、ツモによっては確かに最強の技になりえるので、多彩な技を身につけるために多少は練習しておくことも悪くないだろう。



レベルアップ

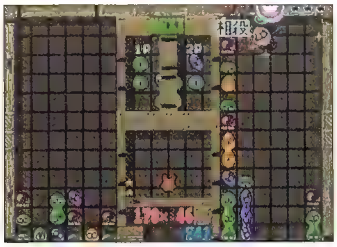
以上のことを実際にプレイに反映できるように繰り返しプレイが必要だ。最終的にはレバーを下に入れっぱなしにしながら連鎖を組んでいける状態を目指し、1試合30秒以内に片をつける実力を身につけたい。サタンのスピードはとても速いので、幸い一人用で練習できる。数をこなそう。



サタンまでの道程で修行を重ねる。

連鎖高等篇

通では相殺というシステムがあるので、以上のことだけでは生き残っていけない。連鎖をとにかく多く繋げよう。



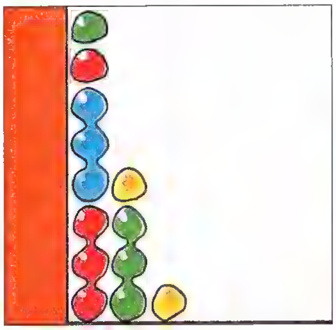
通より相殺システムが取り入れられより対戦が深くなった。

そのためにはフィールドを平面に考え、連鎖の最終形を見据えながらも、組むときには立体に、という概念を持つことがとりあえずの課題。最初から覚えてもいいが顕著に反映されるのはここから。

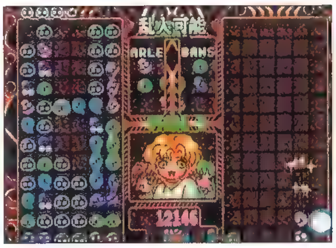
まずはフィールドを下層部と上層部（さらに上達したら中層部も）という具合に大まかにブロックごとに分けて連鎖の形を考えよう。そうしたら土台となる下層部を組みたいがその前に、埋まるとまずい折り返し（図9）となる部分を先に組み上げよう。

連鎖を延ばすためのテクニックの一つである折り返しだが、下層部の連鎖を組んでからではおじゃまぷよだけではなくゴミぷよも邪魔をして、いつ急所が埋まるか知れないので先行して組み上げるべき。別に綺麗に折り返して組むと決まってもいないが、連鎖の急所になりそうな部分は先に組むよう心掛け、そこから連鎖を前に後ろに伸ばして土台から徐々に組んでいこう。

図9



ゴミぷよという概念はここでは基本的には完全に消えている。次の連鎖の素として使うからだ。10手も20手も先を見据えて連鎖を組もう。



2桁連鎖は当たり前の世界となっている。

最終的には実力で16連鎖ほどを目指したい。普段から14連鎖ほどは組めるように練習を重ねよう。最悪のツモでも12連鎖が目標だ。

ゴミのリサイクル

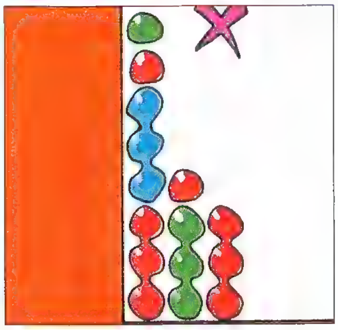
通ではゴミの処理をリサイクル活動に繋げたい。連鎖を食べ散らかした後に残った残骸から、連携して次の連鎖を組むことが可能なゴミの捨てかたを要求したいところだ。

主に使うのは大連鎖の後、というよりも牽制のジャブの残り滓であることが多い。これを素にもう一度ジャブを送ったり、大連鎖を伸ばしたりできるようになろう。

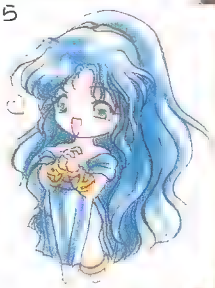


同色に注意

図10



立体連鎖を作っていると上層部の仕掛けと下層部の仕掛けがくっついてしまうことが始めのうちは多いことだろう。理想は違う色を使うことだが、そうもいかないときは先述のストッパー策で切り抜けることになる(図10)。4色しかないのだから仕方のないところだが、これも連鎖における大局観の一つとして身につけよう。



13段目の活用

表向きでは、12×6でフィールドが構成されているが、実際は13段目が存在している。ここに置くと4つ繋げても消えないし、フィールドを最大限使うと連鎖の幅も広がる。この隠れた1段を有効活用しよう。

また、回しを使って14段目に置くことも可能だが、ここに置くとそのぷよは消えてしまう。何回回転ボタンを押したかを確認しながら置くことにしよう。

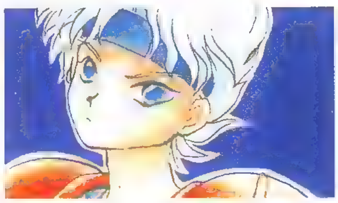
同様に、おじゃまぷよが降ってきても14段目以上の分は消え去るので、そこは楽に構えよう。

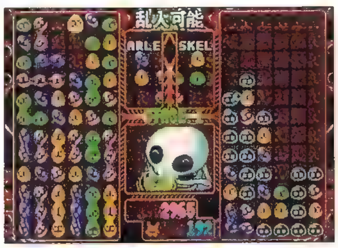
全消しの夕べ

岩ぷよ1個分送ることのできるこのボーナスを見逃すわけにはいかない。4連鎖圏内で組めたら大連鎖をするまでもなく確実に相手を仕留めることができるので、序盤では多少気にかけたい。しかし、安定性の低さとジャブという弱点があるので最強の技にはなりえないのが悲しいところだ。

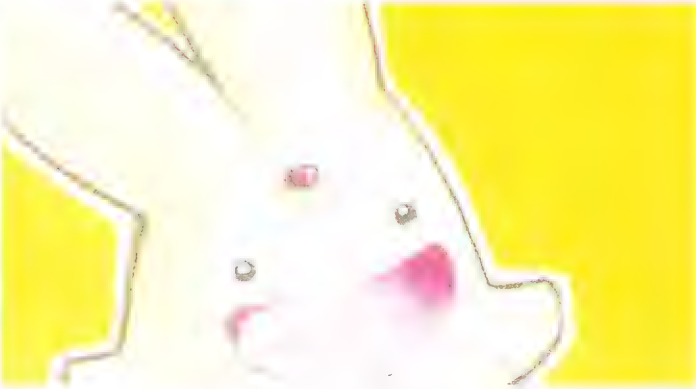
開幕全消しパターンでは読み合いが絡んでくる。温存するも相殺するも選択可能な後手が基本的には有利だが、自分から仕掛けることもあるはずなので、ここでは先手としてのルーチンを考える。

相殺されることを考えるのは楽観的すぎるので、温存されたときのことを考えて、返されたときのために埋められにくいタイプの連鎖を仕込みにかかるのが最も適切。無論、左から3列目を高くするのは言語道断。ジャブを送り返すことも考慮に入れて用意しておこう。





できれば大連鎖も必要ない。



究極は大局観

相殺システムがある上で大連鎖をしていると、1連鎖違っただけでおじゃまぷよの総量が違ってくる。相手よりも多連鎖な仕掛けを要求されるのだ。

そのためには相手がどの程度の連鎖を組んでいるかを感じ取らなければならないが、相手のフィールドをいちいち確認しているようでは自分の手が遅れるし、いつミスするかも知れない。

相手の連鎖を返せるだけの連鎖を組みつつ、相手の急所を埋めることのできるタイミングでジャブを送る高度な読みを身につけるのが理想だが、これも経験によるところが大きい。

この大局観たるを磨くのが最後の仕上げだ。それなりにできるようになったら、その辺の野良試合で負けるようなことはないだろう。

太陽ぷよの行方

ＳＵＮでは、どんな状態からでも逆転可能な太陽ぷよという厄介な代物がある。できるだけ避けていきたいがどうしたものか。

ゴミをまったく出さず一撃死させられる連鎖が確実だが、そのようなものは至高の技であって、いつでも可能なセオリーと呼ぶには程遠い。せいぜい埋められにくいタイプの連鎖で、かつ2色待ちぐらいのものを用意しつつジャブで攻め続け、向こうから太陽ぷよが帰ってくるのを待つのが仕方のない戦法といったところ。結局は運なのだろうか。



これからぷよを始める人は初代からプレイするのがお薦めだ。

パズルの究極電パ

１人用で目指すスコアアタックの最終形態、電源パターン。付録として過去に通の電パを本誌に掲載したものを再録してみました。あれから進化させなかったので、15連鎖全消しのままなのがいまいちだが、これを基本に考えることは可能かと。当時、ホワイトボードとカラーマグネットで考えたのが割と懐かしくもあるかな。

しかし電パをやろうにも多々障害があって、業務用ではそうそうできないようになっている。まずぷよ通のＰＣＢの充電池は２～３週間ほど寝かせないと放電されず、基盤がＮＥＸＴ組みぷよを覚えてしまって電パ自体が不可能だし、かといって寝かせてしまえば練習できず、やったところで数週間に１度では身につくわけもない。

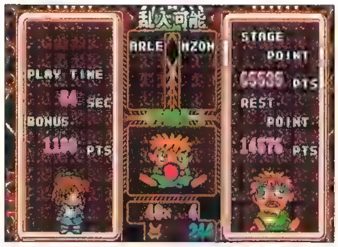
一見無理かと思われるが、ここで基盤の右のほうに注目。電池がある。これを半田鏝を使って取り除けば一応可能だが、リスクも大きく、その方面に腕に覚えのある人でなければやはりやめておくべきだろう。当然のことだがお薦めはできない。

結局これはコンシューマ版でやるのがいいところではあるが、パズルとしての面白さが溢れるほどに詰まった遊びかたなので、ぜひこういうプレイもしてみてほしい。

最後に、初代と通のみではあるがスコアシステム表を掲載する。

結局は連鎖でしか稼げないゲームだれど、おじゃまぷよ計算もできるの対戦に活用することも可能だし、実身近なものでもあるので、もう少しっておいてもいいだろう。





連鎖の極意を知るためにはスコアアタックにも挑みたい。

（黄）＝黄ぷよ
（水）＝水色ぷよ
（紫）＝紫ぷよ
（緑）＝緑ぷよ
（赤）＝赤ぷよ（ない）

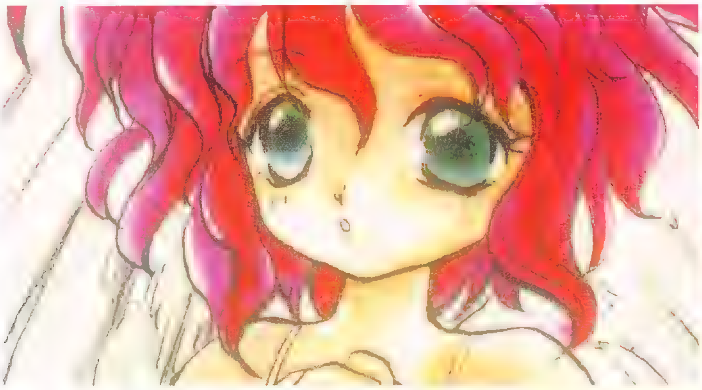
	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
組ぷよ（上）	緑	紫	水	黄	水	緑	緑	緑	黄	黄	黄	紫	水	黄	紫	紫	黄	水	水	緑	黄	緑	紫	紫	緑	緑	紫	緑	緑	紫	紫	黄
組ぷよ（下）	緑	黄	緑	紫	紫	紫	緑	紫	黄	緑	紫	緑	緑	水	水	紫	緑	黄	黄	紫	紫	緑	緑	水	黄	黄	水	紫	緑	黄	水	水
移動		R1		R1	R1			L1		L1	L1		R1	R2	L2	R1	R2	R2	L1				R1	L2			L2	L1	L2		R2	R2
回転		R2	R1	R1	R1					R1			R1	L2	R2		R1	L1	L1		R2			R1	R1	R1	R1	L1		R1	L1	R1

	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33
組ぷよ（上）	水	水	水	緑	緑	水	緑	黄	黄	黄	黄	黄	紫	水	黄	緑	黄	紫	黄	紫	緑	水	黄	緑	緑	水	紫	黄	黄	水	緑	黄	紫
組ぷよ（下）	緑	緑	黄	水	紫	水	緑	紫	紫	紫	水	黄	紫	水	水	水	紫	緑	水	紫	水	紫	紫	紫	緑	水	水	緑	水	緑	緑	黄	緑
移動														L1	R☆	R1	L2	R2	R3	L2	L1		R1			R1	R2	R3	R2	R3	R3	R3	
回転															L4				L2		L1	L2	R1	L2	L1			L2	R2	L1			L1

R☆ 右に入れっぱなし

L＝左　R＝右

ぷよ協の存在と対戦観



ぷよ協の存在と対戦観

ＡＪＰＡ（オールジャパンぷよぷよアソシエーションだと思う。アジャパと読むらしい）。通称ぷよ協という組織がある。ぷよ文化計画の中心であり、コンパイルへの窓口としてユーザーサポートを行っているコンパイル主催の団体だ。ぶら下がるようにＣＳＡや諮問委員会などといったものもあり、その組織は徐々に拡大しつつあるようだ。

この組織の下、定着してきた毎年恒例ぷよマスターズ、権威を作るため先日始まったばかりの名人戦、全国を縦断するばよえ〜んツアー、他いろいろなイベントが定期的に行われている。ある程度のぷよ人口を確保できるようになったのも組織の尽力の賜物であろう。こういった活動は今後も幅広くなることと思う。

また、ユーザー拡大最大の功労者であるのはぷよ検定という規格だろう。公式、公認大会で勝ち星を挙げると、ポイントをためて級をもらえるようになっている。積み重ねればいずれ初段も取得でき、名人戦リーグの参戦資格も得られる。昇級システムはユーザーの向上心を煽るのに確かに役立っている。

しかしユーザーの意識はまだ低く、どこの大会にも出ていってはポイントを稼ぐ、というようにビギナーの出る幕がないといった底辺拡大に不安を見せる行動もまだ多いようだ。

ユーザー意識が低いというのは体系がまだ確立していない表れで、逆に今だからこそいろいろと模索して試してみることができる状態でもあるともいえる。可能性を信じたい人はぷよ協に意見を出してみよう。

常に新しいものをというこの業界で一つの作品をここまで引っ張るのは、他にあまり類も見ないので異端の目で見られるだろうが、ブームがあったという歴史だけではなく文化として後世に残るようなこういった活動は、ある意味面白くもある。

しかし自分が思うに、文化として残すにはまず根差すということが必要で、とりあえずの構想の究極形としては、自分がまずどこぞの店に所属なりしてその店での代表を決め、店から地域の代表、地域から都道府県、それから全国大会という一種インターハイや甲子園のような、地元意識により根付いた形での盛り上がりというのが理想としてある。

というか盛り上がるためには地元に根差す必要がある、という持論が自分の中にあり、これに対戦ゲームも属すということで、ゲームなら店ごとからというのが分かりやすくていいというだけの話だ。

この話を分かりやすくするためにいつも使わせてもらうのが、バーコードファイターであり、究極的にはブレイクエイジであるのだが（必読）、（ゲームでないところで喩えれば川淵チェアマンのセリフそのものだ）そのためにぷよ協では団体戦という試みでその基盤を作ろうとしているところだ。

こういったことはアーケードで主流の格闘ゲームでやるには、ルールが複雑すぎることとそこから派生するいろいろな問題がどうしても浮かび上がってくるので、むしろまだ若いぷよユーザーとぷよ協に期待しようという含みだ。こういったことを踏まえ、ぷよ協にパイオニアとして後に残るものを築いてもらえるよう、ユーザーも支援してほしい。

基本得点計算

スコア＝(A＋B)×(C＋D＋E)＋F

A＝消えたぷよ数×１０
ぷよはたくさん消すと点が高い

B＝おじゃまぷよ得点
通ではおじゃまぷよ１つ消すごとに点をもらえる(表B参照)

C＝連鎖ボーナス
いわずと知れた最重要ボーナス(表C参照)

D＝同時多色消しボーナス
同時消しも多色だと点が上がります。(表D参照)

E＝たくさんつないだよボーナス
同じ色も同時にたくさん消せば点になります。(表E参照)

F＝全消しボーナス
初代にはない、通のみ。(表F参照)

P．S．　C＋D＋Eが合計０のときは１になります。

高速落下ボーナス
１ブロック落下ごとに１点。

タイムボーナス
初代は３×(１１０＋レベル－経過タイム)

レベルは、やさしい(１０)、ふつう(２０)、むずい(３０)となっている
通は経過タイムごとに計算式が変わる(表T)

おじゃまぷよは７０点ごとに１つ。通ではタイムレートが存在。(表O)

ぷよデータ

表C

連鎖数	初代ぷよ	通1人用	通対戦	得点ぷよ対戦
1	0	4	0	0
2	8	20	8	8
3	16	24	16	16
4	32	32	32	32
5	64	48	64	48
6	128	96	96	64
7	256	160	128	80
8	512	240	160	96
9	999	320	192	112
10		480	224	128
11		600	256	144
12		700	288	160
13		800	320	240
14		900	352	480
15		999	384	800
16			416	999
17			448	
18			480	
19			512	
20			544	
21			576	
22			608	
23			640	
24〜			672	

おじゃまぷよ数＝ｐｔｓ／Ｒ×Ｍ

ｐｔｓ＝最後におじゃまぷよが降ったとき以降の得点。
前回の計算での余り分も
R＝おじゃまぷよレート
M＝マージンレート

表A

	普通ぷよ	得点ぷよ	固ぷよ
一人用	120	180	120
対戦	70	120	140

表O

経過タイム	マージン
32秒以下	1
〜31秒	24／32
〜63秒	16／32
〜95秒	12／32
〜127秒	8／32
〜159秒	6／32
〜191秒	4／32
〜207秒	3／32
〜255秒	3／64
〜271秒	1／32
〜351秒	3／128
〜383秒	1／64
〜415秒	3／256
461秒〜	1／128

表B

	普通ぷよ	得点ぷよ	固ぷよ
一人用	0	180	120
対戦	0	50	10

表F

	通常時	得点ぷよ	固ぷよ1	固ぷよ2
一人用	1800	3000	1800	1800
対戦	2100	3600	2400	2720

表T

経過タイム＝X
X＝a≦40＜b≦60＜c≦90＜d≦140≦e
a＝（40－X）×500＋6000
b＝（60－X）×300＋2000
c＝（90－X）×100＋500
d＝（140－X）×20
e＝0

表E

同時消し数	ボーナス
4	0
5	2
6	3
7	4
8	5
9	6
10	7
11〜	10

表D

色数	ボーナス
1	0
2	3
3	6
4	12
5	24

表K

[illegible]	個数
おじゃまぷよ	1
びっぐぷよ	6
岩ぷよ	50
茸ぷよ	100
星ぷよ	200
王冠ぷよ	300

めざせハイスコア!! バトルガレッガ

©EIGTHING/1996,RAIZING

稼ぎの要素がてんこ盛りのこのゲーム、その稼ぎのすべてをミヤモトを使って詳しく紹介しよう。目標は1650万オーバーだ。 **担当：KMT**

基礎 BASIC

さて、今回の「ザベゲー2」では、バトルガレッガの究極攻略をやることになったわけだが、各ステージの攻略にはいる前にこのゲームの稼ぎに関するテクニックを紹介しておこう。

ちなみに、今回の攻略は、プレイヤー人気が高く、キャラ的にも扱いやすいミヤモトでやっていくぞ。

ランクについて

バトルガレッガをプレイする上で最も重要なのが、「いかにランクを上げないで進むか」ということだ。このゲームでは、ランクが上がる要素がたくさんあり、これらを気にせずプレイしていると、先の面にいけばいくほど大変なことになってしまう。

そうならないためにも、ランクが上がる要素について知っておき、ランクが上がるような行動はなるべくとらないようにしよう。なお、ランクに関わってくる要素は次のとおり。

●ショットの総発射弾数

自機が発射したショットの弾数に比例してランクが上昇する。ショットの弾数には、オプションの弾も含まれる。

ショットの総発射弾数で上がるランクは、ショットの種類によってもランクの上がりかたが異なり、通常弾よりも貫通弾やオプションの弾はランクが上がりやすくなっている。また、オプションの弾でも、ガインのバスタードソード、ミヤモトの大忍術つぶてなどは、よりランクが上がりやすくなっている。

ショットの総発射弾数を押さえるためには、ショットを連射せず、CPUが記憶している初期設定の連射スピードで進んでいくのがいい。ただ、今回紹介するミヤモトの稼ぎでは、１面から連射スピードをあげてプレイしなくてはならない。そのため、敵が少ないところでは、ショットを１発ずつ発射して敵を狙い撃ち、できるだけ無駄弾を撃たないように心がけよう。また、オプションも撃ち込み点で稼ぐところ以外では、2つで進むようにしよう。

ショットのパワーアップも総発射弾数に関わる要素の１つ。パワーアップするとだいたいの機体がショットの同時発射数が増えてしまうため、必然的に総発射弾数が増えてしまう。ただ、必ずしも最弱の状態で進めばいいというわけではないので、各機体ごとにショットを何段階にして進むのがベストなのかを考えよう。ちなみに、ミヤモトの場合は、6面までは最弱の状態で進んでいくことになる。

●残機

残機が直接ランクを上げる原因になってるわけではないのだが、このゲームでは残機が多いほど自機がやられたとき、ランクが下がりにくくなっている。

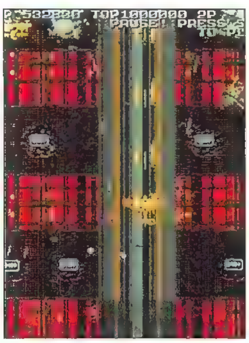
そのため、できるだけ残機が少ない状態で進むのがベスト。基本的には残3以上にしないようにする。残2の状態でエクステンドしそうになったら、急いで自機を潰すようにしよう。

ただし、究極的には自機の点効率にあわせて、自機を潰す場所を完全にパターンにしてしまったほうがいいだろう。

●アイテム

このゲームでは、アイテムをとることによってもランクが上がる。パワーアップアイテムやオプションアイテムは、必要以上にとらないので特に問題はないが、ウエポンアイテムはいろいろな場所で使うので、とらずに進むというわけにもいかない。

しかし、2面の「鳥稼ぎ」や2ボスのようにウエポンがたくさん必要となるところはともかく、地上物などをウエポンで破壊するときは、基本的にウエポンアイテム1個あれば十分。



余計なウエポンアイテムは、とらないようにして進む。

そのため、3面の床や4面のハッチなどを破壊するときは、ウエポンアイテムを1個ずつ回収して使っていくようにしよう。

ステージに出現するウエポンアイテムをすべて回収していくのと必要最低限のウエポンアイテムを回収して進んでいくのとでは、後半面のランクにかなり差がでてくるぞ。

●隠しフォーメーション

このゲームには、いくつかの隠しフォーメーションがあるのだが、この隠しフォーメーションにした状態で進むことによってもランクは上昇する（ただし、ワイドフォーメーションに関してはランクが上昇しない）。

隠しフォーメーションは、基本的にホーミング以外使うことはないのだが、自分が意図していなくても偶然に隠しフォーメーションになってしまうこともある。偶然隠しフォーメーションになってしまった場合は、すぐにオプションボタンを押し、フォーメーションをすぐ戻すようにしよう。

稼ぎについて

このゲームは、100万点ごとに自機が増えるので、稼げば稼ぐほど残機が増え、その増えた残機を潰すことによってランクを効率よく下げることができる。そのため、クリア重視のプレイでもある程度稼いだほうがクリアが格段に楽になる。よって、稼ぎに興味がなくても、ガレッガの稼ぎの基本はしっかり押さえておくようにしよう。

●勲章による稼ぎ

ザコ敵などが落とす勲章は、最初は100点しか入らないのだが、落とさ

ずにとり続けることによって1万点までアップする。1万点までアップさせた勲章を落としてしまうと、単純計算で13万近く損してしまうのだが、場所によっては、30万～40万近く損してしまう場所もある。

なお、ザコ敵が落とすアイテムには、順番が決まっていて、勲章は必ずショットアイテムの次にでるようになっている。このことを覚えておけば、勲章の回収がかなり楽になるぞ。

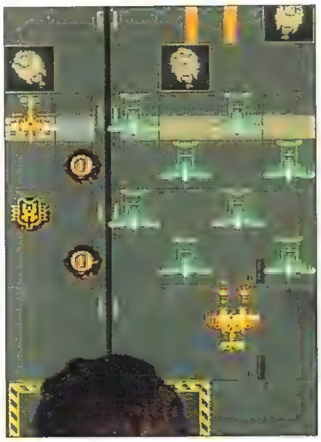
●ウエポンによる稼ぎ

このゲームでは、ウエポンで破壊すると点数が高くなる敵がいるので、そういった敵に対してウエポンを使っていく。基本的にウエポンで破壊すると点数が高くなる敵は、通常の10倍の点数が入るようになっているぞ。

また、ウエポンでしか破壊できないものに（主に地上物など）対してもウエポンを使っていく。ウエポンでのみ破壊できる地上物には、たいていの場合勲章が隠されているので、ウエポンをケチったりしてはいけないぞ。

ウエポンは、あくまでも「稼ぐ」ためにあるものだと頭に叩き込んでおこう。

このほかでは、ぼすの破壊不能パーツを撃ち込んで稼ぐ「撃ち込み点稼ぎ」やボスのパーツをすべて破壊することなどが重要だ。ミヤモトでやる場合は特に気にしなくてもいいのだが、ボスのパーツには、貫通弾やウエポンで破壊すると点数が低くなるものもあるので注意しよう。



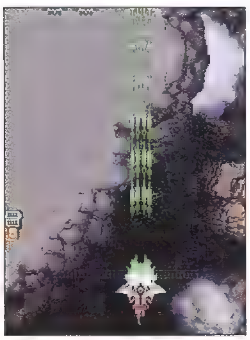
右側の緑色のザコは、ウエポンを使って撃つと点数が高い。

1面 STAGE 1

ゲームを始めたら、まずは自機のタイプを選ぶわけだが、ミヤモトはもともと自機のスピードが速いので、Cボタンの少しだけ当たり判定が小さくなるタイプがおすすめだ。ただし、自機のスピードを制御できるならBボタンや同時押し（もしくは時間切れ）で自機を選んでもいいぞ。

自機のタイプを決定して自機が動かせるようになったら、すぐにショットの連射スピードを秒間15発まであげよう。「秒間15発の連射スピードってどのくらいの速さなの？」と聞かれると説明するのが非常に難しいのだが、これから説明する1面の稼ぎをパターンどおりこなして、85万～87万ぐらいの点数になるのが秒間15発の連射スピードだと思ってほしい。

なお、連射スピードをあわせるときは、ショットボタンを「タタン」と押すようにするといいぞ。万が一、連射スピードの調整に失敗して、秒間20発以上の連射スピードになってしまったら、「捨てゲー」して最初からやり直そう。



このぐらいのショットの連なりぐあいが秒間15発の連射スピードだ。

さて、まずはステージ開始直後の地上物だが、これらはショットの連射スピードをあげていればすべて破壊できる。2面の「鳥稼ぎ」のためにも、すべて破壊してウエポンアイテムを回収しよう。

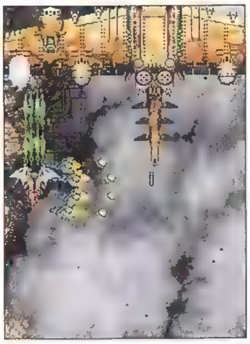
あとはボスまでにオプションアイテムを4個とって、オプションが4個ある状態でボス戦にのぞめばOK。

ステージ1ボス

このボスは、破壊できるパーツがたくさんあるので、しっかりパターンを覚え、すべてのパーツを破壊するようにしよう。

ボスが登場したら、まず最初にボスの尾部カバーを破壊するわけだが、このときはオプションを前方集中にして撃ち込むようにする。

尾部カバーを破壊すると、ボスの尾部パーツを破壊できるようになる。ボスの尾部パーツは、4つのパーツで構成されていて、先端部分の尾部砲台がもっとも点数が高い（5万点）。しかし、このパーツはこれより上にあるパーツ（尾部1、2、3）よりも耐久力が高いため、正面から撃つとさきに上のパーツが壊れてしまい点数が入らなくなってしまう。そのため、この尾部砲台を破壊するときは、尾部砲台の真横からオプションを横に向けて撃つようにする。これで尾部砲台の5万点をとることができるぞ。



尾部砲台は真横からオプションの弾を当てて破壊するようにしよう。

尾部砲台を破壊したあとは、ボス中央の回転砲台を破壊しないようにして、翼の下についてる4つの砲台（翼砲台）と翼の上についてる左右プロペラ、それと中央プロペラを破壊する。中央プロペラを破壊するときは、尾部砲台を撃ったときのように、オプションを横に向けて撃つようにしよう。

これらのパーツを破壊したら、ボス中央の回転砲台と小砲台を破壊してドリーム砲台（大型ミサイルを撃ってくる砲台）を出現させ、砲身を片方だけ破壊する。あとは、ボスの翼に張り付いてボスが逃げる直前まで翼を撃ち込んで撃ち込み点を稼ごう（点数が69万ぐらいになるまで。ただし、本当は曲でボスが逃げるタイミングを計るのが一番いい）。

撃ち込み点をしっかり稼いだら、残っている砲身を破壊し、そのまま砲台の台座も破壊する。あとは、ボスを倒す前に自機を潰し、復活後の無敵時間のうちにボスを倒してしまおう。

DATA

ボス面　点数設定

1面ボス	ショット	貫通弾	ウエポン	基本耐久力（弾）
弱点	100,000	100,000	100,000	50
尾部カバー	4,000	4,000	4,000	20
尾部1	3,000	3,000	3,000	10
尾部2	2,000	2,000	2,000	10
尾部3	1,000	1,000	1,000	10
尾部砲台	50,000	50,000	50,000	20
中央プロペラ	50,000	5,000	5,000	30
左右プロペラ	50,000	5,000	5,000	30
翼砲台	10,000	10,000	10,000	20
回転砲台	5,000	5,000	5,000	16
ドリーム砲台	50,000	5,000	5,000	20
ドリーム砲身	1,000	1,000	1,000	25
左右翼1	1,000×8	1,000×8	1,000×8	4
左右翼2	1,000×8	1,000×8	1,000×8	5
左右翼3	1,000×8	1,000×8	1,000×8	6
左右翼4	1,000×8	1,000×8	1,000×8	7
左右翼5	1,000×8	1,000×8	1,000×8	8
左右翼6	1,000×8	1,000×8	1,000×8	9

2面 STAGE 2

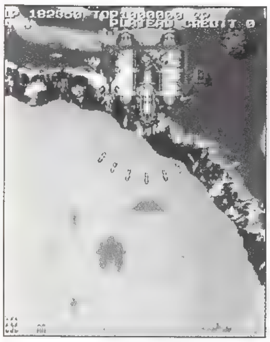
開幕の中型機は、左右の砲台を破壊すると勲章を出すので、これを利用して勲章の点数をアップさせる。

ステージが始まったら、すぐに画面一番上まで移動し、開幕に出現するザコ敵を画面上の方に誘導しておく。3機目のザコ敵が出現したら、自機を画面下のほうまで移動させ、ザコ敵の弾にわざと当たって自機を潰そう。

ただし、自機を潰したときに勲章がでてしまうと勲章を落とす可能性があるので、あと1、2機撃てば勲章がでるような場合は、開幕に出現するザコ敵を撃ち、勲章を回収してから自機を潰すようにしよう。

自機を潰したあとは、オプションを3つだけ回収する。オプションを回収したらそのまま下の写真のように中型機の砲台をなぞるように動き、中型機の砲台を破壊して勲章を回収していく。うまくいけばここだけで4000点～6000点まで勲章の点数をアップさせることができる。

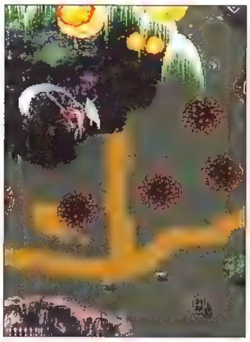
中型機を利用して勲章を稼いだあとは、オプションアイテムを1個回収しておき、オプションの数を4つにしておこう。



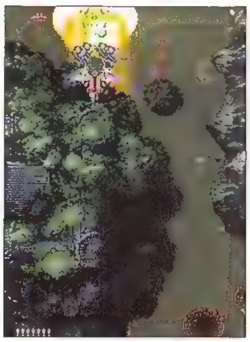
このあと画面左側にある森のところでは、遺跡のような場所にウエポンを当てると森から鳥が出現する。この鳥は、ウエポンでの撃ち込み点が1000点ずつ入るので、いままでためてきたウエポンをここですべて放出する。ここは、ウエポンの使うタイミングによって結構点数が変わるので（運の要素も強いが）、しっかりウエポンの使い方を覚えよう。

まず1発目のウエポンは、かなり早いタイミングで使う。ウエポンの終わり際が遺跡に当たるようにするのがベスト。遺跡にウエポンを当てたあとは、遺跡に地上判定が発生し、ショットが当たるようになるので（判定が発生しないバージョンもある）、しばらくの間オプションを前方集中にして遺跡を撃ち込もう。

画面上のほうに森の切れ目が見え、鳥が見え始めたら、すぐに画面上のほうに移動して鳥を撃ち込むようにする。このとき、なるべく鳥が固まっているところを狙って撃ち込むようにしよう。



まず1発目はこのぐらいのタイミングで。



鳥が出現したらすぐにショットで撃ちにいこう。



2発目のウエポンはこのぐらいのタイミングで使い、そのまま残りのウエポンを連射する。

しばらく鳥を撃ち込んだら2発目のウエポンを使い（連続写真を参照）、そのまま残っているウエポンを連射する。

ウエポンを使い切ったあとは、画面内に残っている鳥に張り付き、鳥が画面外に消えるまで撃ち込もう。このとき、画面内にゆっくり上昇していく鳥が残っているとかなり稼げるぞ。

鳥終了時の平均的な点数は165万～175万くらい。高ければ180万近く入ることもある。なお、鳥終了時の点数が160万以下の場合は、残念ながら予選落ちとなる。捨てゲーして最初からやり直そう。

このあとの小屋を踏みつぶす戦車は、小屋を踏みつぶしているときに倒すと勲章を出すので、しっかりと勲章をゲットしておこう。

また、この面のボスでウエポンを使うので、これからさきにでるウエポンアイテムはすべて回収する。ただし、ボスと戦うときに隠しフォーメションの「ホーミング」を仕込んでおかなくてはならないので、中型戦車が出現するところでウエポンアイテムを5個だけ逃すようにしよう。

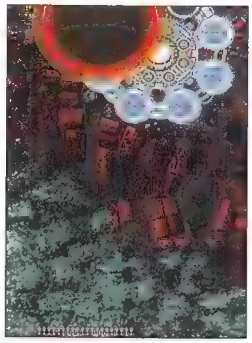
ボス直前に出現する2機の中型機は、左右の翼と本体がそれぞれ勲章を出す。

この中型機の砲身を破壊するときは、オプションをワイドにしてショットを1発ずつ目押しで発射していくようにする。6、7発撃ち込めば砲身を破壊することができるぞ。中型機2機の砲身を破壊したら、オプションをワイドにしたまま左の中型機を正面で撃ち込み左右の翼を破壊してから本体にオプションの弾を当てて破壊する。左の中型機が出した3個の勲章を回収したら、同じようにして右の中型機を破壊しよう。

ステージ2ボス

このボスは、ボス本体とまわりの砲台（中央砲台）をつなぐ連結部の点数が非常に高く（中央側5万、外側3万）、この連結部をしっかり壊せるかが最も重要なポイントとなる。ただ、この連結部を破壊するためには、普通に撃っていても破壊することができないので、少し特殊なパターンが必要となる。

まず、ボスが出現しボスの姿が画面内に完全に入りきったら、ボスの左上から自機を体当たりさせよう。これは、自機がやられたときに発生する爆風でボスにダメージを与えるとともに、ウエポンの数を増やすのが目的だ。ボスに体当たりしたあとはオプションアイテムを3個だけ回収しよう。ホーミングの仕込みをしっかりとこなしていれば、ここでオプションのフォーメーションがホーミングになるはずだ。



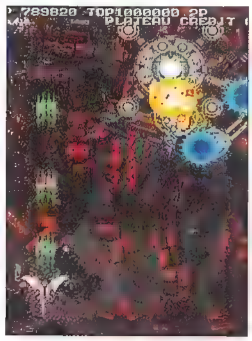
まずはこの位置から体当たりする。

このあとは、ボスのまわりの砲台が閉じているときにウエポンを連射するのだが、ウエポンを使うときはボスが画面下のほうにいるときに使うようにする。ボスが画面上のほうにいると、ボス全体に効率よくダメージがいかないので注意しよう。ボスが画面下のほうにこないときは、ボスが画面下のほうにくるまでひたすらボスの攻撃を避け続けよう。



ボスが画面下のほうにきたらウエポンを連射。

ボスに対してウエポンを連射したあとは、だいたいまわりの砲台が2～4個残る。残った砲台は、オプションが合体（3つのオプションが重なっている状態）するのを待ってから、まわりの砲台が開いているときにオプションの弾で破壊するようにしよう（下の写真参照）。



残ったパーツはオプションの弾で破壊しよう。

まわりの砲台をすべて破壊したあとは、オプションをホーミングにしたままボス本体の中央大砲台と中央小砲台を破壊するのだが、これらの砲台は砲台が開いてるときしかダメージを受け付けない。砲台が閉じているときに撃

ってしまうとボス本体のダメージになり、砲台をすべて破壊する前にボスを倒してしまうので注意しよう。砲台をすべて破壊したら自機を潰してボスを倒してしまおう。

このボスで入る点数は80万～90万ぐらい。高ければ100万近くはいることもあるぞ。なお、2面終了時の点数は、だいたい275万ぐらいだ。

3面 STAGE 3

ステージが始まったらすぐにウエポンを使って画面中央の床を破壊しよう。床は破壊すると勲章を出すので、しっかりと全部回収すること。開幕でウエポンを使ったあとは、ウエポンアイテムを1個ずつ拾って床を破壊し、勲章を回収していこう。

画面右側にタンクが6個ある場所では、ウエポンアイテムを3個拾ってタンクを破壊する。このとき画面左側に設置されている茶色のザコ戦闘機も一緒に破壊しておこう（ウエポンで破壊すると点数が高くなるため）。

3面中盤に出現する大型戦車は、サイドのパーツをすべて破壊し、この大型戦車を終点まで移動させてから破壊すると1UPアイテムを出す。必ず回収しよう。



大型戦車はこの位置まで移動させて破壊しよう。

地上に設置されている大型機は、ウエポンで破壊すると点数が高くなるパーツがいくつかあるのだが、ミヤモトの場合は撃ち込み点で十分稼げるので、無理にウエポンで破壊しないほうがいい。というのも、ウエポンで破壊しようとすると、ウエポンアイテムをたくさん回収しなくてはならないので、そのぶんランクが上がってしまうからだ。

なお、この大型機が設置されているところでは、どこかで自機を1機潰しておかなくてはならない。これは、ここで潰しておかないと、1UPアイテムと400万のエクステンドで自機が増えすぎてしまうためだ。自機を潰したあとはウエポンが少し増えるので、大型機のパーツをウエポンで破壊しておこう。

大型戦車の終点直後に設置されている緑色の戦闘機は、ウエポンで破壊すると点が高くなる。ウエポンアイテムを3個回収して、ウエポンで破壊するようにしよう。ウエポンを使ったあとは、オプションアイテムを回収してオプションの数を4つにする。

また、この直後に設置されている砲台は、回転中に倒すと点が高くなる。細かいことではあるが、しっかりこなしておこう。

ステージ3ボス

まずは回転砲台を破壊することになるのだが、この回転砲台は破壊するタイミングによって点数が変わる。ボスが登場した直後に破壊すると点数が低くなりやすいので、ボスが画面上のほうに移動するのを待ってから破壊するようにしよう。

回転砲台をすべて破壊したあとは、3つ並んでいる丸い砲台（前部砲台）のうち真ん中のやつだけを残し、ミサイル砲台とその下にあるハッチ砲台を片方ずつ破壊する。ハッチ砲台を残したままもう片側のミサイル砲台を破壊してしまうとヒドイ目にあうので、くれぐれもパーツを破壊する順番を間違えないようにしよう。



片側のミサイル砲台とハッチ砲台を破壊してから、もう片側のミサイル砲台を破壊しよう。

ミサイル砲台とハッチ砲台をすべて破壊したら、あとはボスが逃げる直前まで本体を撃ち込んで稼ぐ。しっかりと撃ち込み点を稼いだらボスを倒しにかかろう。ボスを倒したら画面内に残っている弾に体当たりして自機を1機潰す。自機を潰したあとは、オプションアイテムを2個だけ回収しておこう。

3面終了時の点数は、だいたい470万ぐらいだ。

DATA

2面　点数設定

2面ボス	ショット	貫通弾	ウエポン	基本耐久力（弾）
弱点	100,000	100,000	100,000	40
連結部（中央側）	50,000	50,000	50,000	20
連結部（外側）	30,000	30,000	30,000	20
連結部（外殻）	20,000	20,000	20,000	20
中央小砲台	30,000	30,000	30,000	30
中央砲台	10,000	10,000	10,000	25
中央大砲台	50,000	50,000	50,000	100

DATA

3面　点数設定

3面 中ボス（ホバー戦車）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
中央部（弱点）	30,000	30,000	30,000	80
両側	10,000	10,000	10,000	50
ミサイル砲台	5,000	5,000	5,000	12
砲台	100	100	100	20

DATA

3面　点数設定

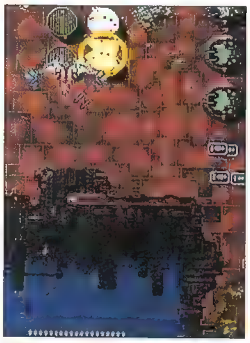
3面ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
コックピット（弱点）	100,000	100,000	100,000	120
コックピットハッチ砲台	50,000	50,000	50,000	20
コックピットミサイル砲台	30,000	30,000	30,000	50
前部ハッチ砲台	10,000	10,000	10,000	10
前部砲台	5,000	5,000	5,000	10
回転砲台	5,000	5,000	5,000	20
回転砲台の土台	10,000	10,000	10,000	3

4面 STAGE 4

まずは、スタート直後、画面右側のパイプをウエポンで破壊する。勲章は出ないが、破壊することによって1万点入る。

スタート直後のパイプを破壊したら、ザコ敵を撃って勲章を回収し、すぐに自機を潰そう。ここで自機を潰すのはウエポンを増やすためだ。

このあと、画面左側に緑色の小型タンクが設置されている場所があるのだが、この緑色のタンクはウエポンで破壊することによって点が高くなる（1万点)。ただ、この緑色の小型タンクは結構硬いので、ショットで少し撃ってからウエポンを使うようにするといい。

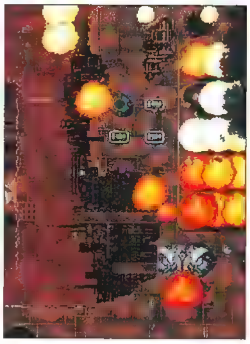




緑色の小型タンクは、オプションの弾を1発当ててから、ウエポンを使って破壊する。

緑色の小型タンクを破壊したあとは、ウエポンアイテムを1個だけ回収し、画面右側にあるパイプに対して使う。

このあと、もう一度ウエポンアイテムを1個だけ回収し、画面左側に移動する。画面左側には、縦に並んだパイプが5本あり、これを破壊すると勲章が出る。ウエポンでこれを破壊して、勲章をゲットしよう。ただし、ウエポンを使うのが早すぎると、処理落ちで勲章がいくつか消えてしまうときがあるので、ある程度パイプを引きつけてからウエポンを使うようにしよう。



ここのパイプは、引きつけて一気にウエポンで破壊する。

なお、このパイプが5本並んでいるところでは、ウエポンで破壊すると2000点入るザコ敵が出現するので、ウエポンアイテムを1個ずつ回収してザコ敵を撃っていこう。

このあと、画面右側にザコ戦車が出てくるハッチがあるのだが、このハッチはウエポンで破壊することができ、勲章を4個出す。ザコ敵と一緒にウエポンで破壊し、勲章を回収しよう。

ハッチを破壊したあと、画面中央の下から緑色の中型戦車が出現する。この緑色の中型戦車は、4つのキャタピラを破壊してから本体を破壊するとウエポン大を出す。ただ、ここではウエポン大をとる必要はないので、ランクを上げないためにもウエポン大をとらないようにしよう。

緑色の中型戦車を破壊したあと、太いパイプと細いパイプが並んでいるところがあるので、ウエポンアイテムを1個ずつ回収して破壊しよう。太いパイプは、破壊するとオプションアイテムを出すので、これを回収し、オプションの数を3つにしておこう。



ここはウエポンアイテム3個で一気に破壊。必要以上にウエポンアイテムをとらないようにしよう。

このあとのハッチが3つ並んでいるところでは、ウエポンアイテムを2個回収して一気に3つのハッチを破壊する。

3つのハッチが出した勲章をすべて回収したら、ウエポンアイテムを1個だけ回収し、この3つ並んだハッチの前方にあるハッチを破壊しよう。破壊したらすぐに勲章を回収だ。

このあと、茶色の中型戦車が画面右側に2台、画面左側に1台出現する。この場所では、まず画面左側、手前の中型戦車を撃ちにいく。このとき、その近くに設置されている砲台が出すウエポンアイテムを回収しておこう。

画面左側、手前の中型戦車を破壊したら、すぐに画面右側の中型戦車を撃ちにいく。ただし、このとき破壊するのは、中型戦車の針弾を撃ってくる砲台だけで、この砲台を破壊したらすぐに画面右側に残っている戦車を撃ちにいこう。なお、このときウエポンを使って画面中央にあるハッチを破壊しておくこと。

あとは、画面右側の中型戦車を撃ち、すぐに左に切り返して左側の中型戦車を撃つ。こうすることによって左側の中型戦車がウエポンアイテムを4個出すはずだ。すべての中型戦車を破壊したら、ハッチの勲章と中型戦車の出したオプションアイテム1個、それとウエポンアイテムを3個回収しよう。

ここを抜けると、今度は2機の中型機が出現する。この中型機は白弾を撃ってくる砲台が5000点入るので、オプションをワイドにして接近して撃ち込むようにしよう。



接近してつぶての爆風を当てるようにしよう。

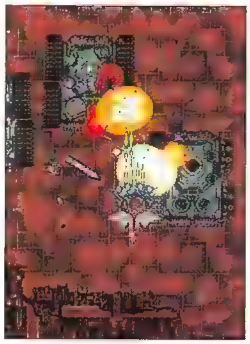
2機の中型機を破壊したあとは、地上に設置されている潜水艦をウエポンで破壊する。潜水艦は1隻につき5000点入るぞ。

ボス直前の緑色の中型戦車が4台出現するところでは、すべての中型戦車をウエポン大が出るように破壊する。そのためには自機を潰す必要があるのだが、自機を潰す前に直前のザコを撃って、勲章が出ないことを確認してから自機を潰すようにしよう。

自機を潰したら、すぐにオプションアイテムを4個回収し、右の中型戦車から順に破壊していこう。中型戦車のキャタピラを撃つときは、オプションを前方集中にして撃ち込むといいぞ。



まずはこのぐらいのタイミングで自機を潰す。



自機を潰したあとは、丁寧にキャタピラを壊していこう。

ステージ4ボス

4面ボスでは、ボス自体の稼ぎも重要なのだが、それ以外にもボス出現後に設置されている4本の鉄骨が非常に重要なポイントとなる。この鉄骨は、破壊すると勲章をたくさん出すので、うまく回収するパターンを作れば、かなり稼ぐことができるのだ。

まず、緑色の中型戦車をすべて破壊し、ウエポン大を4個回収したら、画面右上のハッチのところまで移動する。ハッチまで移動したらショットを撃たず、そのまま画面がスクロールするのを待つ。画面がスクロールし、ハッチが写真Aの位置まできたらウエポンを使いハッチを破壊する。ハッチを破壊したらすぐにハッチの勲章4つを回収しよう。



〈写真A〉まず1発目は、ハッチがこのぐらいの位置にきたときに使う。

このあと、すぐに画面内に1本目の鉄骨が出現し、そのまま1発目のウエポンで壊れるので、すぐに前に移動して勲章を回収しにいこう。このとき鉄骨が左側から崩れたときは、画面左上に移動して左から右に動いて勲章を回収するといいぞ。これ以外の崩れかたのときは、右から左に動いて回収するようにすればOK。

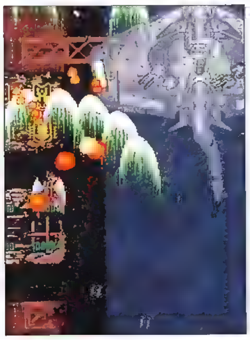
2発目のウエポンは、2本目の鉄骨が写真Bの位置まできたら使う。ウエポンを使ったあとは、鉄骨がどんな崩れかたをしても左から右に動いて回収する。たとえ鉄骨が右側から崩れようとも、ミヤモトのスピードなら十分回収できる。



〈写真B〉2発目はこのぐらいのタイミングで。

鉄骨の勲章を回収し、画面右側まで移動したら、そのまま画面右側、手前のハッチの勲章を回収。勲章を回収したら、すぐに左に切り返そう。

左に切り返し、写真Cの位置まで移動したら3発目のウエポンを使って3本目の鉄骨を破壊する。3発目のウエポンを使ったら、そのまま画面左側のハッチの勲章を回収し、3本目の鉄骨が出す勲章を左から右に動いて回収しよう。画面右側まで移動したら、画面右側、奥のハッチの勲章を回収しよう。



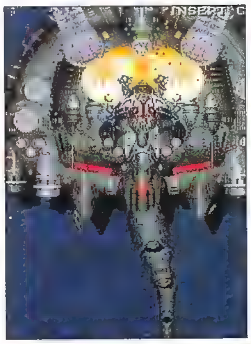
〈写真C〉3発目はこの位置で。使うのが遅れると、4本目の鉄骨も巻き込んでしまうので注意しよう。

あとは、4本目の鉄骨が出現したら4発目のウエポンを使い、鉄骨の出す勲章を回収すればいい。なお、この4本目のところでは、保険がないため勲章を落とした場合フォローのしようがない。くれぐれも勲章を落とさないようにしよう。

鉄骨地帯を抜けてしばらくするとボスが合体し、ここからがボス戦の本番となる。

4面ボスでは、ボスが射出してくる生物弾で稼ぐ。生物弾は、特定のパーツを破壊すると射出してくるようになるので、いかにそのパーツを早く破壊するかが重要なポイントとなる。

まずボス戦が始まったら、自機をボスの弱点に重ね、オプションをワイドにして弱点のまわりにある4つの砲台（中央部中型砲台）を撃ち込む。しばらくするとボスの左右にある小砲台が自機を狙って弾を撃ってくるので、この弾を少し下にさがって避けよう。



接近してオプションの弾を砲台に当てるようにしよう。

小砲台が自機を動かした位置に弾を撃ってくるようになったら、再びボスの弱点に重なりにいって中央部中型砲台を撃ち込みにいく。ある程度撃ち込んだら、ボス本体が攻撃してくる前にウエポンを使いつつ一気に後退しよう。

このとき中央部中型砲台がすべて破壊できているのが理想で、このあとかなり点数を稼ぐことができる。いくつか砲台が残ってしまった場合は、オプションを前方集中にして残っている砲台を狙い撃ちする。このときは、できるだけショットがボスの弱点に当たらないようにしよう。

さて、中央部中型砲台をすべて破壊すると、中央から中央ハッチ砲を左右に突き出してくる。この砲台を破壊すれば、生物弾を出してくるようになるぞ。中央ハッチ砲を破壊するときは、オプションをワイドにし、左右のハッチ砲の間に入って接近して撃ち込むといい。



ここも接近重視。できるだけ早くハッチ砲を破壊しよう。

ボスが生物弾を撃ってくるようになったら、これを撃ちつつボスの残っている砲台を破壊し、ボスが逃げる直前まで生物弾で稼ごう。このボスでは、ボス本体の得点も含め、80万～90万稼ぐことができるぞ。

なお、4面終了時の点数は685万ぐらい。バッチリつながっていれば700万を越えるときもあるぞ。

DATA

4面（合体前）　点数設定

4面　中ボス（中型戦車）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	2,000	2,000	2,000	8
キャタピラ	1,000	1,000	1,000	10
大型砲台	1,000	1,000	1,000	10
中型砲台	500	500	500	6
小型砲台	300	300	300	3

4面（合体後）　点数設定

4面　中ボス（8輪戦車）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	1,000	1,000	1,000	10
砲台	300	300	300	8
ハッチ砲台	300	300	300	4
タイヤ	300	300	300	4

4面（合体後）　点数設定

4面　中ボス（ステルス機）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	1,000	1,000	1,000	25
プロペラ	2,000	2,000	2,000	8
ハッチ砲台	5,000	5,000	5,000	8

DATA

4面（合体前）　点数設定

4面ボス（合体前）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	0	0	0	50
尻尾1個	100	100	100	20
小砲台	100	100	100	20

4面（合体後）　点数設定

4面ボス（合体後）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	100,000	100,000	100,000	90
尻尾A	5,000	5,000	5,000	16
尻尾B	5,000	5,000	5,000	14
尻尾C	5,000	5,000	5,000	12
尻尾D	5,000	5,000	5,000	10
小砲台	1,000	1,000	1,000	15
中央部大型砲台	2,000	2,000	2,000	20
両側中型砲台	1,000	1,000	1,000	20
大型砲台A	20,000	20,000	20,000	100
大型砲台B	10,000	10,000	10,000	30
大型砲台C	10,000	10,000	10,000	20
中央ハッチ砲	30,000	30,000	30,000	30
生物弾	5,000	5,000	5,000	3

5面 STAGE5

このステージが始まったら、まずは開幕に出現するザコに体当たりして自機を潰そう。何度もいうようだが、自機を潰すときは、必ず勲章がでないことを確認しておくこと。勲章をとってから潰すようにすればより確実だ。

自機を潰したあとは、すぐにオプションアイテムを1個だけ回収しよう。このあとの中型戦艦地帯でオプションをホーミングにするので、ここでオプションアイテムを2個回収してしまうと、ステージ道中をオプション3つで進むことになってしまう。そうなると、ランクを無駄に上げてしまうことになるので、ここでうっかりオプションアイテムを2個回収してしまうことのないように注意しよう。

開幕のザコ地帯を抜けると、画面左側に中型空母が出現する。まずは、オプションを前方集中にして中型空母上の砲台をすべて破壊しよう。このとき中型空母の本体には、できるだけダメージを与えないようにすること。これは、このあとウエポンを使ったときに本体カバーが壊れないようにするため。本体カバーは、通常1万点入るようになっているのだが、ウエポンや貫通弾で破壊してしまうと5000点しか入らなくなってしまうのだ。ちなみに、本体自体も通常は2万点入るのだが、ウエポンや貫通弾で破壊すると1万点になってしまう。しかし、こちらに関しては、ウエポンで破壊してしまうような状況がないうえ、貫通弾を持たないミヤモトにとっては特に気にする必要はないだろう。

砲台をすべて破壊したら、ウエポンを使って中型空母のエンジンとプロペラを破壊しよう。中型空母のエンジンとプロペラは、ウエポンでのみ破壊することができ、各パーツともに5000点入る（ただし、破壊しても点数が入らないときもある。原因は不明）

ウエポンを使ってエンジンとプロペラを破壊すると、中型空母上の砲台が出したウエポンアイテムが落ちてくる。落ちてくるウエポンアイテムは、下側の4個と、上側6個のうち本体右側の1個だけを回収するようにして、5個のウエポンアイテムを逃すようにする。これは、もちろんホーミングオプションを仕込むためである。ウエポンアイテムを5個逃したら、オプションをワイドにして本体を撃ち込み、中型空母を破壊しよう。なお、中型空母は画面のある一定のラインより下にくると、無敵状態になってしまう。こうなるといくら撃ち込んでも破壊できなくなってしまうので、撃ち込むのが遅れないように気をつけよう。

中型空母を破壊したあと、中型空母上にオプションアイテムがある場合は、これを回収してオプションをホーミングにしておこう。ない場合は、2隻目の中型空母のところで回収するようにする。ただし、2隻目の中型空母でオプションアイテムを回収する場合は、オプションアイテムを回収する前に中型空母上の砲台が出すウエポンアイテムをとってしまうことのないように注意しよう。ここでさきにウエポンアイテムをとってしまうと、ホーミングオプションの仕込みがパーになってしまうぞ。



この5個を逃してホーミングを仕込むようにしよう。

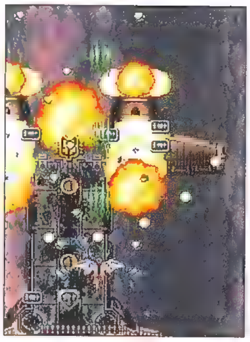
2隻目以降の中型空母では、エンジンとプロペラに対してウエポンを使っても、ウエポンの数が少ないので、一気に破壊できないときがある。そのようなときは、中型空母上、下側の砲台が出すウエポンアイテムを2個回収して使っていくといい。

4隻目から9隻目までは、中型空母が出現するタイミングが早くなるので、非常に忙しくなるのだが、きちんとウエポンを使ってエンジンとプロペラを破壊していこう。この4隻目から9隻目までは、中型空母を逃してしまうと出現する数が減ってしまうのだが、オプションをちゃんとホーミングにしていれば、まず逃すことはないはずだ。なお、9隻目の中型空母のところでオプションアイテムが出現した場合は、必ず回収するようにしよう。

さて、9隻目の中型空母のあと、しばらくの間ザコが出現するのだが、ここで自機を潰しておこう。自機を潰すときは、当然のことながら勲章がでないことを確認しておくこと。自機を潰したあとは、自機がバラまいたオプションアイテムをすべて回収しよう。このときオプションが3つ以上あるのが理想だ。

このあと、10隻目の中型空母が画面右側から、11隻目の中型空母が画面左側から続けざまに出現する。まずは、右側から出現する中型空母を撃ち込んで破壊する。このとき、できるだけウエポンアイテムを回収しておこう。また、自機のオプションが4つになっていない場合は、オプションアイテムをとってオプションを4つにしておくこと。なお、ここでは中型空母のエンジンやプロペラは破壊しない。

10隻目の中型空母を破壊したら、画面左側、11隻目の中型空母を撃ちにいく。このとき、たいていの場合は、中型空母上の砲台のうち下の4つと本体の右側3つ、それと本体の左側1つが壊れるはず。ここでホーミングオプションを仕込んでおかなくてはならないので、下側3個のウエポンアイテムだけを回収しておこう。中型空母を破壊したら、残っているウエポンアイテムを5個逃し、中型空母上のパワーアップアイテムを1個だけ回収する。これは、隠しフォーメーションのワイドを仕込んだ状態になるのを防ぐためである。



ここはこの5個を逃してホーミングを仕込む。

中ボスその1（1ボス改）

基本的には1ボスのときとほとんど同じ。ただし、中央プロペラは破壊しない。中央プロペラを破壊してしまうと、ドリーム砲台を破壊したあとの発狂弾が非常に速くなってしまう。このような状況になってしまうと、弾を見切って避けるのはほとんど無理。ここでやられるわけにはいかないので、絶対に中央プロペラを破壊しないようにしよう。

中央プロペラを破壊していなくても、ドリーム砲台を破壊したあとの発狂弾を長い間避けるのは結構きつい。ドリーム砲台を破壊したあとすぐに中ボスを倒せるようにするためにも、回転砲台を破壊したらドリーム砲台が出現するまで中ボスの本体をしっかり撃ち込んでおこう。



しっかりとボス本体にダメージを与えておこう。

この中ボス終了時の点数は、850万くらいだ。

なお、この中ボスのパーツの点数は、基本的に1ボスと同じ。ただし、各プロペラを貫通弾orウエポンで破壊したときの点数が1万点となっている。

中ボスその2（2ボス改）

こいつに関しては、2ボスとまったく同じやり方でいい。ただし、開幕に自機を潰したあとは、900万のエクステンドまで残0の状態になるので、慎重にプレイしよう。

中ボスのパーツをすべて破壊したあとは、自機を潰してウエポンの数を増やしておくこと。

この中ボス終了時の点数は、935万ぐらい。

中ボスその3

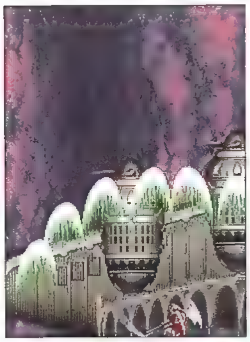
まずは、自機を画面一番下、ハイスコアの一の位のラインに移動させる。自機を移動させたら、オプションを後ろに向けて中ボスが出現するのを待つ。

このあと画面右側から中ボスが出現したら、ウエポンを使って中ボスのエンジンやプロペラなどを破壊しよう。

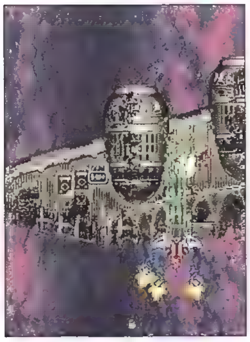
ウエポンを使い終わったら、すぐに自機の正面にある2連ハッチ砲台を左側の砲身にだけショットが当たるように撃ち込む。しばらく撃ち込んでいると、ハッチ砲がボロボロの状態になるので、すぐにオプションを前方集中にしてハッチ砲を撃ち込もう。これでハッチ砲を完全破壊できるはずだ。ハッ

チ砲は、ボロボロの状態にした時点で3万点、完全に破壊した時点でさらに3万点入るので、計6万点入る。しっかり破壊しておこう。

ハッチ砲を破壊したあとは、ハッチ砲の出すオプションアイテムを回収して自機のオプションを4つにしておこう。このあと余裕があるならば、翼の先端部にある砲台を撃ちにいき、砲台の出すウエポンアイテムを回収しておきたい。



まずはウエポンでエンジンやプロペラを破壊する。



メインショットだけで2連ハッチ砲の左側の砲身を撃ち込む。



ハッチ砲がボロくなったら、オプションを前方集中にして撃ち込もう。

このあとの中ボスの右側の翼のところでは、先ほどと同じように、まずはウエポンを使ってエンジンやプロペラを破壊する。右側の翼のエンジンやプロペラをすべて破壊したら、2連ハッチ砲を最優先で破壊するようにしよう。

中ボスの正面に場面が移ったあとは、ウエポンアイテムを1個ずつ回収しながら、中ボスの装甲を破壊する。中ボスの装甲をすべて破壊したら、中ボス上のウエポンアイテムをすべて回収しよう。ただし、このとき今後の保険のために、1個だけウエポンアイテムを残しておくといいぞ。

なお、中ボスが逃げるまで結構時間があるので、中ボスはすぐに倒さず、左側にある４連ハッチ砲の砲身をちまちまと撃って稼ぐ。ハッチ砲の砲身は、ハッチ砲がボロボロの状態になるまで何度でも復活する。よって、ショットをちょっとずつ撃ち、できるだけハッチ砲にダメージを与えないようにして砲身を撃つようにするのだ。

中ボスを破壊したときに飛び散る破片は、ウエポンで破壊する。通常は1000点しか入らないが、ウエポンで破壊すると1万点入る。ウエポンを使っている最中に、先ほど残しておいたウエポンアイテム1個を回収するのを忘れないようにしよう。

ステージ5ボス

このボスでは、翼に張りついて撃ち込み点で稼ぐのがメインとなる。第1段階と第2段階では、本体を撃ち込むことを考えずひたすら翼を撃ち込むようにしよう。第1段階で撃ってくるホーミングミサイルは完全に運。ホーミングミサイルが1回も撃ってこなかったときは、運が悪かったと思ってあきらめよう。

ボスは、第3段階、2回目のバーナー攻撃の前後に逃げるので、このあたりで倒せるようにしっかりとダメージ調整をしておこう。

なお、第3段階の速射バルカンワインダー攻撃は、自機が画面右側にいれば左側に、画面左側にいれば右側にワインダーするようになっている。自機が画面中央あたりにいると、どちらにワインダーするのか非常にわかりづらくなってしまうので、速射バルカンを受けるときは必ず画面中央より少し右ＯＲ左にずれた位置にいるようにしよう。



このように画面中央で速射バルカンを受けてしまうと、どちらにワインダーするのかが非常にわかりづらい。

5面終了時の平均的な点数は1075万ぐらい。多少運も絡んでくるが、バッチリつながっていれば1100万を越えるときもある。ここで1100万以上あれば、1650万どころか1700万オーバーを狙うこともできるぞ。

DATA

5面　点数設定

5面　中ボス（1ボス改）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	100,000	100,000	100,000	100
尾部カバー	4,000	4,000	4,000	30
尾部A	3,000	3,000	3,000	20
尾部B	2,000	2,000	2,000	20
尾部C	1,000	1,000	1,000	20
尾部　砲台	50,000	50,000	50,000	30
中央プロペラ	50,000	50,000	50,000	20
左右プロペラ	50,000	50,000	50,000	30
翼砲台	10,000	10,000	10,000	30
回転砲台	5,000	5,000	5,000	25
小砲台	3,000	3,000	3,000	20
大型砲台	50,000	50,000	50,000	30
大型砲身	1,000	1,000	1,000	40
左右翼　1	1,000	1,000	1,000	8
左右翼　2	1,000	1,000	1,000	9
左右翼　3	1,000	1,000	1,000	10
左右翼　4	1,000	1,000	1,000	11
左右翼　5	1,000	1,000	1,000	12
左右翼　6	1,000	1,000	1,000	13

DATA

5面　点数設定

5面　中ボス（重爆撃機）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	100,000	100,000	100,000	80
プロペラ	破壊不能	5,000	破壊不能	3
小砲台	100	100	100	7
中砲台	100	100	100	10
回転砲台	10,000	10,000	10,000	20
ハッチ砲台	100	100	100	5
4連ハッチ砲台	30,000	30,000	30,000	20
2連ハッチ砲台	30,000	30,000	30,000	10
ハッチ砲台砲身	1,000	1,000	1,000	5
エンジン	破壊不能	5,000	破壊不能	3
その他ウエポンでの破壊部分		5,000		3
本体破壊時の破片	1,000	1,000	1,000	3

DATA

5面　点数設定

5面ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	100,000	100,000	100,000	200
翼A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	24
翼B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	28
翼C	1,000×8	1,000×8	1,000×8	32
ホーミング弾	1,000	1,000	1,000	1

6面 STAGE 6

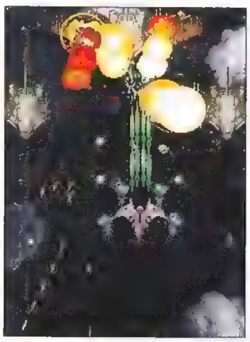
このステージからは、つねにオプション4つ、パワーアップしまくりで進む。ただし、パワーアップをするのは、自機を潰すポイントを過ぎてからにすること。

このステージ最初のポイントとなるのは、2面ボス前に出現した中型機が3機出現するところだ。この場所では、最初のうちザコが絡むので、ザコが勲章を落とすと、砲身の撃ってくる弾が邪魔で回収しにいけなくなってしまうときがある。そのような状況になってしまった場合は、残しておいたウエポンを使って強引に回収しにいこう。ウエポンは、カス1個分でもちゃんと無敵時間が存在するのだ。

中型機だけになったら、まずは前衛2機の砲身をすべて破壊する。このときは、ショットを連射したままバリバリ撃ち込んだほうがいいぞ。

砲身をすべて破壊したら、オプションを前方集中にして、前衛2機のうち左側の中型機の右翼を破壊する。右翼を破壊したらそのまま後衛の中型機の砲身を撃ちつつ、右翼の出した勲章を回収しよう。このあと、左側の中型機には、一切ダメージを与えないようにしてそのまま自爆させてしまう。

勲章を回収したら、すぐにオプションをワイドにして右側の中型機を正面で撃ち込んですべてのパーツを破壊しよう。各パーツが1個ずつ勲章を出し、計3個の勲章が落ちてくるはずだ。この3個の勲章を回収したら、後衛の中型機の正面に移動して、オプションをワイドにしたまま撃ち込もう。各パーツを破壊したら、しっかりと勲章を回収すること。

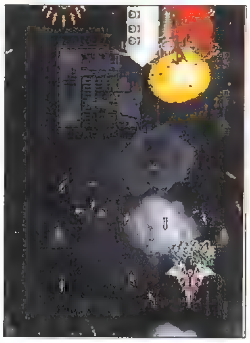


左側の中型機を自爆させるのが重要なポイントだ。

なお、万が一ここで勲章を落としてしまった場合は、すぐにショットを撃つのをやめて画面内に残っている勲章を回収しよう。うまくいけば、勲章の点数を1万点のまま継続させることができるぞ。

このあと、すぐに2面開幕に出現した中型機が3機出現する。ここもやり方によって大きく点数が変わる重要なポイント。

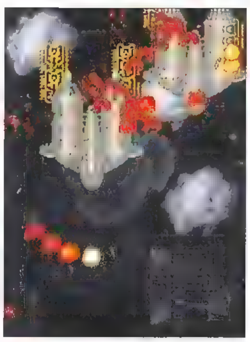
まずは、オプションを前方集中にして右側にいる中型機の右端を狙ってショットを撃ち込む。すると、中型機の右側の砲台が壊れ、勲章が4個落ちてくるはず。この4個の勲章を回収しつつ中型機を撃ち込み、そのまま破壊してしまおう。



まずは、ここで勲章を回収してそのまま中型機を破壊する。



次にこの位置で自機をつぶす。



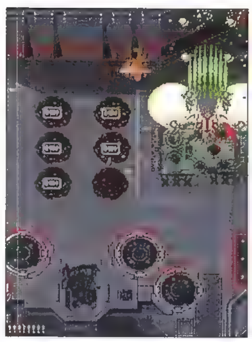
自機が復活したら、急いで勲章を回収しよう。

右側の中型機を破壊したら、すぐに画面左上隅に移動し、中型機の弾が飛んでくるのを待って自機を潰す。自機を潰すと、中型機の砲台が自機を潰したときの爆風で壊れ、一気に勲章が落ちてくる。これらを自機が復活したときの無敵時間を利用して一気に回収してしまおう。このとき余裕があればオプションアイテムも回収しておきたい。このあとの黒い中型機のところでは、オプションをワイドにして撃ち込みつつ、ザコが落とす勲章に神経を集中させよう。また、ここからパワーアップアイテムを回収していく。基地入り口（スクロールが止まるところ）までに最強1つ前までパワーアップしているのが理想だ。

基地入り口のところでは、画面左側からちょっとずつ右に動いて砲台からの弾を避けていくといい。画面左側まで移動したら、スキを見て一気に切り返すといいぞ。

基地の入り口を抜けると、画面中央に戦車が6台、画面右側に4面に出現したウエポン大を出す緑色の中型戦車が出現する。まずは、画面中央の6台の戦車を撃ってウエポンアイテムを1個だけ回収し、残りの5個は逃すようにする。もちろんこれはホーミングオプションを仕込むためだ。6面道中をホーミングにして進むと、かなり楽ができるうえ、ウエポンアイテムの回収率も高くなる。また、ボス戦でもホーミングオプションは必須となるので、必ずここで仕込んでおくようにしよう。

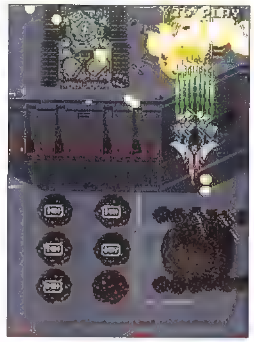
ウエポンアイテムを1個だけ回収したら、すぐに緑色の中型戦車に重なりにいき、キャタピラを全部破壊してから中型戦車を破壊する。しっかりとウエポン大をゲットしておこう。なお、上のキャタピラを撃つときは、ザコに体当たりされないように注意すること。



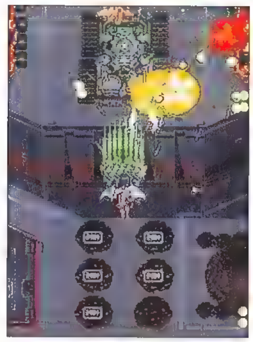
ウエポンアイテムを5個逃し、緑色の中型戦車を破壊しにいく。

この直後、今度は画面中央に緑色の中型戦車、その両サイドに茶色の中型戦車が出現する。まずは、オプションを前方集中にして画面右側の茶色い中型戦車を撃ち込む。茶色い中型戦車の砲台をある程度破壊したら、緑色の中型戦車の正面を通って、画面左側の茶色い中型戦車を撃ち込みにいこう。このとき、先ほど残しておいたウエポンアイテムをとらないように注意すること。

画面左側の茶色い中型戦車を破壊したら、緑色の中型戦車を撃ちにいき、ウエポン大を出現させよう。あとは、ウエポン大を回収し、茶色い中型戦車の出したオプションアイテムを回収してオプションをホーミングにすればOK。



まずは画面右側の茶色い中型戦車を撃ち込み、



緑色の中型戦車の正面を通過して、



画面左側の茶色い中型戦車を撃ちにいく。

このあとしばらく進んでいくと、ビームを撃ってくるでっかい砲台があるのだが、このビーム砲台にもちょっとした秘密がある。このビーム砲台は、通常は5000点しか入らないのだが、ウエポンで破壊すると5万点も入るのだ。また、このビーム砲台の場所には、戦車がでてくるハッチがあり、ウエポンで破壊すると勲章を2個出すので、

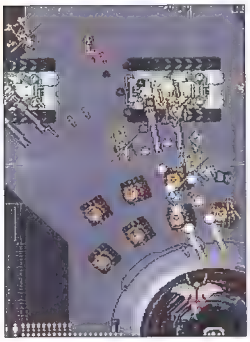
計7万点獲得できる（勲章を落としていなければ）。

よって、このビーム砲台はウエポンを使って破壊するようにする。ただし、ミヤモトのウエポンは威力が低いので、ビーム砲をちょっとだけショットで撃ち込んでからウエポンを使うようにしよう。

なお、ウエポンを使って破壊するのは、前半に出現する2つだけで、後半に出現する2つは、ショットで破壊するようにする。


ビーム砲台はウエポンで破壊して5万点ゲットだ。

4つ目のビーム砲台のあと、画面左側から大型ミサイルを撃つ戦車が出現する。この場所では、ショットを撃たないようにして、画面内に敵をたくさん出現させれば、大型ミサイルを撃つ戦車の数を減らすことができる（キャラオーバーのため）。


このあたりから画面左側へと移動していき、



ウエポンを使って敵弾を消しつつ、勲章を回収。

よって、ここではビーム砲台を破壊したら、ショットを撃つのをやめて自機を画面右側に移動させる。画面右側からちょっとずつ左に動いて弾を避けていき（このときもショットは撃たない）、画面左端まで移動したらウエポンを使おう。ウエポンを使ったあとは、敵弾を消しつつザコが落とす勲章を回収しよう。このとき、画面の左右にある戦車が出てくるハッチも一緒に壊れるので、ハッチの出す勲章もしっかり回収しておこう。

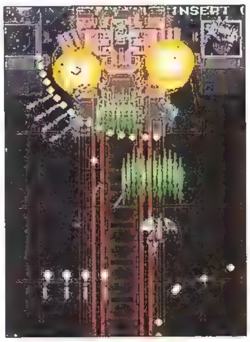
ステージ6ボス

ボス戦が始まると、まず画面両端に戦車が5台ずつ並んでいるので、左側の5台だけを破壊するようにしよう。ただし、戦車が出すウエポンアイテムを回収してはいけない。これは、ホーミングオプションを仕込むためだ。

さて、ボス本体が出現すると、オプションがボスに張りついてしまうので、ボスの撃ってくるミサイルを避けつつ左右に設置されている砲台をメインショットで破壊していこう。

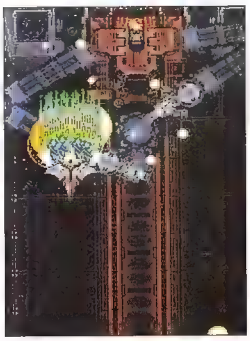
ボスの第2段階では、ボス本体を撃ち込むのは完全にオプションに任せ、自分は画面左側で正面の砲台を撃ちつつ弾避けに専念しよう。

第3段階でも、ボス本体を撃ち込むのオプションに任せ、自分はひたすら弾を避けるのに専念する。ボス本体のの撃ってくる扇状の弾は、弾の間を避けるのではなく、自機を大きく動かしてつねに弾の外側を避けるようにしよう。ミヤモトのスピードならそんなに難しくないはずだ。



扇状の弾を避けるときは、できるだけ弾の外側を避けるようにする。

なお、この第3段階は、すべての砲台を破壊することによっても第4段階へと移行させることができる。ただし、この場合ボス本体の5万点が入らなくなってしまうので注意しよう。


ボスの腕を撃ち込むときは、できるだけ張りついて撃つようにしよう。

もっとも、オプションをホーミングにしている限りその心配はないのだが。

ボスが第4段階になったら、オプションを元に戻し、前方集中にする。あとは、ショットの連射スピードを最速まで上げて、ボスの腕を撃ち込んで稼ぐ。ボスの腕は、破壊しても何度でも復活するので、ボスが逃げる直前まで破壊しまくろう。ボスは逃げモードに入ったら破壊すること。　6面終了時の点数は、だいたい1350万ぐらい。残機は、潰すところ以外でやられていなければ3機いるはず。この先は、残機の数がかなり重要になってくるので、無駄なところでやられないようにしよう。

DATA

6面　点数設定

6面　中ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
弱点	10,000	10,000	10,000	40
壊れ弾を撃つハッチ	1,000	1,000	1,000	15
ロケット砲台	10,000	10,000	10,000	30
ロケット砲台砲身	1,000	1,000	1,000	10
5WAYを撃つ砲台	200	400	200	20

6面　点数設定

6面　道中のビーム砲	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
	5,000	50,000	5,000	20

DATA

6面　点数設定

6面ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
弱点（第2段階）	50,000	50,000	50,000	50
弱点（第3段階）	50,000	50,000	50,000	80
弱点（第4段階）	100,000	100,000	100,000	150
腕	10,000	10,000	10,000	50
腕が置く砲台	1,000	1,000	1,000	5
腕が置く砲台の土台	1,000	1,000	1,000	10
その他の砲台すべて	1,000	1,000	1,000	20

7面 STAGE 7

開幕で自機に突っ込んでくるザコが出現したあと、戦艦のエンジン部のところでスクロールが止まる。戦艦のエンジンは、ウエポンでのみ破壊することができるので、ウエポンを使って破壊しよう。エンジンは見ての通り2個ついており、1個につき5万点はいるので、まずは10万点ゲットだ。なお、ウエポンを使うときは、できるだけ自機を画面左側に寄せ、戦艦の右側に並んでいる砲台に余計なダメージを与えないようにしよう。

ウエポンでエンジンを破壊したら、戦艦の左側に並んでいる砲台をすべて破壊しよう。左側にある砲台をすべて破壊したら、オプションをリバース（レバーを入れた方向と逆の方向を攻撃するフォーメーション）にして戦艦の右側に並んでいる砲台のうち奥の2つを破壊する。ここは、砲台の弾に邪魔されて一気に破壊するのは難しいので、砲台を撃ち込んでは逃げ、撃ち込んでは逃げと繰り返し、気長に破壊するようにしよう。なお、このとき左側の砲台が出したウエポンアイテムをとらないように気をつけること。ここでウエポンアイテムをとってしまうと、6ボス直前で仕込んだホーミングが無駄になってしまうぞ。



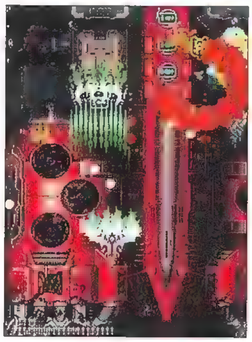
右側奥の砲台2つを破壊してから自機を潰すようにしよう。

戦艦の右側、奥2つの砲台を破壊したら、右側一番手前の砲台に真横に弾を撃たせ、この弾に体当たりして自機を潰す。ただし、自機を潰すときは自機を画面左側に寄せ、戦艦の右側の砲台をスクロールアウトさせた状態で潰すようにしよう。これは、自機を潰したときの爆風で砲台にダメージを与えないようにするためである。自機を潰したら、自機がバラまいたアイテムをすべて回収しよう。6ボス直前でちゃんとホーミングを仕込んでいれば、オプションがホーミングになるはずだ。

あとは、一番手前の砲台にホーミングオプションを張り付かせて撃ち込み、この砲台を破壊する。このとき、その奥にある丸い砲台にあまりダメージを与えないようにしよう。一番手前の砲台を破壊したら、その奥にある丸い砲台だけを残し、画面がスクロールし始めるのを待つ。

ここで砲台を残しておくと、次のザコラッシュ＋復活砲台のところで復活砲台のハッチを両方とも破壊しても、すぐに画面がスクロールしないのだ。そのため、一定時間で画面がスクロールするまでザコが落とす勲章で稼ぐことができる。非常に重要なことなので、絶対に覚えておこう。

ザコラッシュ＋復活砲台のところでは、ザコの落とす勲章と復活砲台で稼ぐ。復活砲台はハッチを破壊するまで何度でも復活するうえ、砲台自体の点数が1つにつき1万点入るので、かなり稼ぐことができる。オプションをホーミングにしたのは、ここで効率よく稼ぐためで、ホーミングにしていると砲台のハッチがなかなか壊れないのだ。



勲章を落とすことのないようにつねにザコの落とすアイテムに気を配ろう。

ただし、ここは砲台の弾を避けつつザコの弾と体当たりにも注意しなくてはいけないうえ、ザコの出す勲章を回収しなくてはならないので、かなりきつい。勲章を落とさないためにもザコの出すアイテムにはつねに気を配ろう。そろそろザコが勲章を出すなと思ったら、自機を画面の端に寄せておき、砲台の弾を画面端に向かって撃たせておくといいぞ。こうすれば、砲台の弾に行く手を遮られて勲章がとりにいけないということが少なくなるはずだ。

砲台のハッチが両方とも壊れたらオプションを元に戻し、画面がスクロールし始めるまでザコを撃って稼ごう。このとき、ショットスペシャルパワーアップ（6段階目のショット）を仕込み始め、ショットアイテムをとったあと、何個ショットアイテムを逃したか数えておくようにしよう。6段階目のショットを利用するのは、自機がやられたとき、オプションアイテムの回収に専念できるようにするためだ。

さて、このあとは砲台だらけの場面でスクロールが止まる。ここは、画面右側からちょっとずつ左に動いて、一番手前の3WAYを撃ってくる砲台を破壊していく。この砲台が撃ってくる3WAYは、なるべく弾の外側を避けるようにしよう。画面左端まで移動したら、敵弾のスキを見て画面中央に切り返し、画面中央まで移動したら再び左に移動しながら砲台を破壊していこう。左側の砲台があらかた破壊できるまでこれを繰り返す。



左にちょっとずつ動いて砲台を撃っていくといいぞ。

左側の砲台をすべて破壊したら、今度は右側の砲台を破壊しにいくのだが、このとき写真Aの砲台だけ残すようにする。ここで砲台を残しておき、戦艦の中央部を自爆させるようにすれば、このあとのスクロールが止まるところで、長時間ザコで稼ぐことができる。

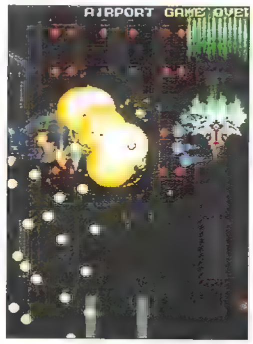
中央部が自爆したときに飛び散る破片は、ウエポンで破壊すると1枚につき1万点入る。ウエポンを使って破壊しよう。ウエポンを使うときは、自機を左に動かしながら飛び散った破片を追いかけるようにすると点数が高くなりやすい。ミヤモトの場合、10万点〜20万点ぐらい入るぞ。　このあとのスクロールが止まるところでは、ザコを撃って稼ぐ。ここでショットアイテムを5個逃したら（復活砲台のところで逃したショットアイテムを含めて）、ショットアイテムをとってショットを6段階目まで上げておこう。



〈写真A〉この砲台を残して自爆を待つ。

この場所では、ザコが30セットぐらい出現すると画面がスクロールし始める。ただし、ぎりぎりまで粘ってザコで稼ぐのではなく、20セット〜30セットまでの間で、しばらくの間勲章が出ないアイテム周りにして中央部を破壊する。アイテムは、ショット→勲章→ショット→勲章→オプションという順番で出現するので、オプションの前の勲章が出たところで中央部を破壊するのがベストだ。

中ボス前の黒い中型機がたくさん出現するところでは、オプションをリバースにして横or斜めから中型機を撃つようにする。このとき、中型機が出すアイテムにも注目する。小さいショットアイテムが出たのを確認したら、ショットを撃つのをやめて残っている中型機をやり過ごそう。ここで勲章を出してしまうと、回収するのはまず無理だからね。



黒い中型機はオプションを横に向けて撃つ。

中ボス（5ボス改）

ここでは、中ボスが射出する機雷が稼ぐうえでの重要なポイントとなる。機雷はただ撃ってるだけでもかなり点が入るのだが、ウエポンを使うと1個につき1000点も入るのだ。そのため、残っているウエポンは、すべて機雷に対して使っていくようにする（ただし、中ボス第2段階以降）。どんなに中ボスの攻撃がきつくても、機雷が絡まない攻撃に対しては絶対にウエポンを使わないようにしよう。たとえ自機がやられるような状況に追い込まれたとしてもだ。

なお、中ボスの第2段階と第3段階の一部の攻撃パターン以外では、機雷を射出してくるかは完全にランダムな

ので、機雷を射出してくるのを祈りつつプレイしよう。

まず第1段階では、中ボスが自爆して第2段階になるまで粘って稼ぐ。そのため、できるだけ弱点にダメージを与えないようにしよう。中ボスが反射バルカンを撃ってきたときは、中ボスのどちらかの翼の下にポジションをとり、翼を撃ち込むようにするといいぞ。

なお、第1段階では、中ボスが機雷を射出してきても、ウエポンは使わないこと。

第2段階でも中ボスが自爆して第3段階になるまで粘って稼ぐ。第2段階の中ボスの攻撃は、ランダム要素がなく、白弾バラまき×2→画面下に降りてきて機雷をバラまく、で1ループとなっている。

まず、白弾バラまきのときは、弱点にダメージを与えないようにして翼を撃ち込んで稼ごう。中ボスが画面下のほうにいて弾避けがきついときは、ショットを撃つのをやめて弾避けに専念したほうがいいぞ。なお、先ほども説明したように、どんなに弾避けがきつくても絶対にウエポンは使わないこと。

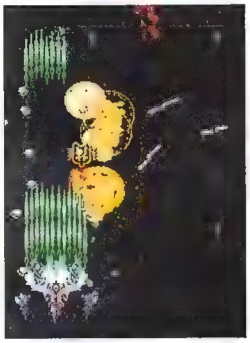
白弾のバラまきが2セットきたあと、中ボスは自機の位置を見て降下してくるので、中ボスが画面端のほうにいるときは画面中央に中ボスを誘導しておこう。中ボスが降下してきたら、自機のポジションを中ボスの正面にとる。で、中ボスが機雷をバラまき始めたらウエポンを使って機雷を撃とう。だいたい15万点ぐらい入る。


ウエポンを使うのが早すぎると、機雷の爆風でやられるときがあるので注意。

第2段階は3ループしたあと第3段階に移行するので、これを3回繰り返す。ただし、3回目に中ボスが降下してきたときは、弱点を撃ち込んで中ボスにダメージを与えておこう。ここで中ボスにダメージを与えておかないと、中ボスに逃げられてしまう可能性が高くなってしまうぞ。

第3段階では、中ボスの弱点を撃ち込むことを重視する。意識してダメージを与えるようにしないと、高確率で中ボスに逃げられてしまうので注意しよう。

バルカンワインダー攻撃は、バルカンを中ボスの正面で受けることが重要。バルカンは必ず右→左→右→左とワインダーする。この攻撃は慣れるまで結構きついのだが、ウエポンを使う余裕はないので、何度も練習して避けられるようにしておこう。


バルカンワインダーは、正面で受けることができれば、それほど怖くない。

中ボスが降下してきて機雷と針弾を撃ってくる攻撃のときは、画面中央で自機を潰し、アイテムを回収してからウエポンを使うようにするといいぞ。

なお、この中ボスでは、自機がやられたときにオプションアイテムを最低でも3個は回収できないと、かなり「終わっている」状態になってしまう。画面端のほうでやられると、自機のバラまくアイテムが画面外に逃げやすいので、ボスの攻撃がどんなにきつくてもあまり画面端のほうにいかないようにしよう。

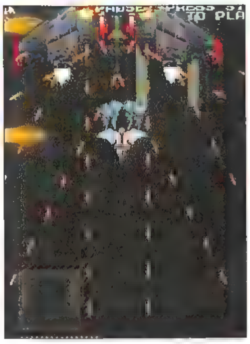
中ボス終了時の点数は、だいたい1560万ぐらいだ。

ラスボス

第1段階と第2段階には、稼ぎの要素はない。左右の翼を撃ち込んで稼ぐこともできるのだが、そんなことをしているとボスに逃げられてしまうので、オプションをワイドにしてボスを撃ち込み、ただボスを倒すことだけを考えること。この第1段階と第2段階は、稼いでクリアするうえでの最大の難関となるので、気合いを入れてプレイしよう。

第3段階では、ボスの撃ってくるホーミングミサイルの出すアイテムで稼ぐ。ホーミングミサイルは、オプションをワイドにし、左下隅か右下隅にポジションをとって撃つようにする。下手に動き回ると変なところに勲章が出てしまい、回収するのが難しくなってしまうので気をつけよう。

ホーミングミサイルのあとにくる赤い弾は、オプションをワイドにしたまま撃てばOK。よっぽどのことがない限り撃ち負けることはないはずだ。ただ、自機の正面に赤い弾がたくさん飛んでくるとさすがに危険なので、そういうときは少し自機の位置をずらし、オプションの弾で撃つようにしよう。


横ではなく、縦の動きでミサイルをさばくようにしよう。

ちなみに、ボスは各攻撃が20ループほどすると自爆するので、それまでできるだけ粘って稼ぐようにしよう。ボスが白弾をバラまいてくるときにショットを撃たないようにすれば、10回以上はホーミングミサイルで稼げるはずだ。

以上がミヤモトの稼ぎのすべてだ。いままで説明してきたパターンをミスなくこなせれば、1650万以上のスコアを出すことができるはず。何度もプレイを重ね、より高いスコアを出せるように頑張ろう。

DATA

7面　点数設定

7面　中ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
弱点	100,000	100,000	100,000	220
翼　A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12
翼　B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	14
翼　C	1,000×8	1,000×8	1,000×8	16
ホーミングミサイル	1,000	1,000	1,000	1
機雷	300	1000	300	1

DATA

7面　点数設定

7面ボス	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
コックピット	300,000	300,000	300,000	125
弱点（離脱前）	100,000	100,000	100,000	250
翼A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12
翼B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	12

マル秘テクニック SECRET

さて、それでは最後にバトルガレッガに関する、マル秘テクニックについて紹介しておこう。次に紹介するマル秘テクニックを覚えれば、バトルガレッガをさらに楽しむことができるはずだ（と思う）。

ゲームレベル選択

バトルガレッガでは、クレジット投入後、各ボタンを押しながらスタートボタンを押すことによって、難易度や2周目の有無を設定できるコースセレクト、それとステージエディットなどができるようになっている。

各ボタンを押しながらスタートすることによってできることは、以下の通り。

●Aボタン

全2周でオールクリアとなる「ＥＸＴＥＮＤ　ＣＯＵＲＳＥ」でプレイできる。

●Bボタン

2周目の難度でスタートする「ＨＡＲＤＥＲ　ＣＯＵＲＳＥ」でプレイできる。

●A＋Bボタン

1周目から2周目の難度でスタートし、全2周でオールクリアとなる（やる人間いるのか？）「ＳＰＥＣＩＡＬ ＣＯＵＲＳＥ」でプレイできる。

●Cボタン

2面～4面までの順番を変えたり、2面～4面までの好きな面をスキップすることのできる、ステージエディットが可能となる。

ちなみに、ステージエディットでステージをスキップしたい場合は、2面～4面のうちプレイしたい面を選んでからカーソルを「ＱＵＩＴ」に合わせてボタンを押せばいい。いきなり「ＱＵＩＴ」に合わせてボタンを押せば、2面～4面をとばして1面のあとにいきなり5面を持ってくることができるぞ。

なお、コースセレクトとステージエディットは併用することが可能。例えば、エクステンドコースでステージエディットしたいときは、ＡボタンとＣボタンを同時に押してスタートすればいいのだ。スペシャルコースとステージエディットなら、3ボタン同時押しでＯＫだ。



ステージエディット画面では、2面～4面までの面をスキップさせることもできる。

機体性能の選択

機体を選択するときに、押すボタンによって自機の色が変わり、性能が変化する。最初から選べる4機体に関しては、自機の名前も変化する。

各ボタンによる性能の変化は以下の通り。

●Aボタン…ノーマル

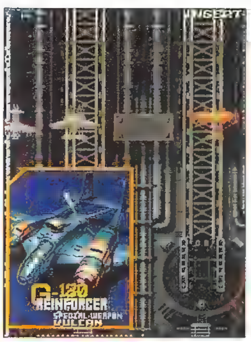
●Bボタン…スピードが少し速くなる

●Cボタン…当たり判定が少し小さくなる。

●A＋B＋Cボタンor時間切れまでボタンを押さない…スピードが少し速く、当たり判定が少し小さい。

基本的には、どの機体でプレイするときも同時押しの機体を選ぶようにするといい。ただし、ガインとミヤモトは、最初から自機のスピードが速いので、Ｃボタンの当たり判定だけが小さくなる機体を選んでもいいだろう。

なお、同時押しの機体を選ぶときは、同時押しの失敗による機体性能選択ミスを防ぐためにも、時間切れを待って機体を選ぶようにしたほうがいいぞ。



基本4機体は、色だけでなく名前も変化する。

魔法キャラ使用コマンド

バトルガレッガでは、基本4機体のほかに、隠しコマンドを入力することによって「魔法大作戦」の自機、ガイン、ミヤモト、チッタ、ボーンナムの4キャラが使えるようになる。

魔法キャラを使うための隠しコマンドについては、以下の通り。

「クレジット投入後、タイトル画面でレバーを上上下下左右左右と入れ、ボタンをＡＢＣの順に押してからスタートボタンを押す。」

魔法キャラは、オプションの攻撃方法が特殊で、強力なもの多い。中でもガインとミヤモトの2キャラは、かなり強いのでおすすめの機体だ。ボーンナムもパターンがしっかりできていればかなり楽にクリアできるキャラだ。



コマンドが成功すれば、このように魔法キャラが選べるようになる。

なお、魔法キャラ使用コマンドを前述のゲームレベル選択と併用するときは、少し気をつけなくてはならない。というのも、魔法キャラ使用コマンドを入力したあと、ゲームレベルを選択するために改めてボタンを押してしまうと、魔法キャラ使用コマンドが無効になってしまうからだ。そのため、魔法キャラ使用コマンドとゲームレベル選択を併用するときは、ちょっとしたテクニックが必要。例えば、魔法キャラでエクステンドコースをプレイしたい場合は、レバーを入力したあとＡＢＣと順に押すのだが、このときＡボタンを押しっぱなしにしてＢ→Ｃと順にボタンを押し、そのままスタートボタンを押せばＯＫ。このようにすれば、魔法キャラでもエクステンドコースをプレイすることができるぞ。

隠しフォーメーション

このゲームでは、基本5つのフォーメーションのほかに、ある一定の条件を満たすことによって、5つの隠しフォーメーションが使えるようになる。隠しフォーメーションとその条件は以下の通り。

●ワイドフォーメーション

オプションが左右に開き、ノーマルのワイドフォーメーションよりも広い範囲を攻撃できる。条件は「小さいショットアイテムを5個逃してから、オプションアイテムをとる」

●ホーミングフォーメーション

オプションが自動的に敵を追尾して攻撃する。条件は「ウエポンアイテムを5個逃してから、オプションアイテムをとる」

●サーチフォーメーション

オプションが自機の左右についたまま、敵を狙って攻撃する。条件は「オプションアイテムを5個逃してから、オプションアイテムをとる」

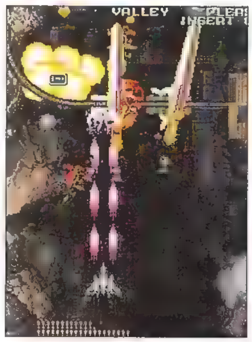
●シャドーフォーメーション

オプションが一列になって自機の動きをトレースする。条件は「ボーナスアイテムを5個逃してから、オプションアイテムをとる」

●チェーンフォーメーション

2人同時プレイ時に、1Ｐと2Ｐのオプションが連結する。条件は「2人同時プレイ時に、上記のフォーメーションのいずれかひとつの条件を満たしたときに、1／2の確率でオプションが連結する」

なお、同時に2種類以上の条件を満たしてオプションアイテムをとった場合、サーチ→シャドー→ホーミング→ワイドの順に条件チェックする。



隠しオプションの中では、ホーミングが非常に使いやすいぞ。

このほかに、ショットスペシャルパワーアップというものもあり、本来5段階までのパワーアップを6段階まで上げることができる。条件は「ショット最強時に、小さいショットアイテムを5個逃してショットアイテムをとる」

以上がバトルガレッガに関する隠し要素のすべてだ。

THE BEST GAME

特集

アーケードビデオゲームの
起源から名作の制作秘話まで
いろいろな情報を網羅



R-TYPE　1987／IREM



ATARI GAMES
25th ANNIVERSARY

ATARI GAMES Corporation President a... Operating Officer Dan Van Elderen INTERVIEW

1997年。
業務用ビデオゲーム生誕25周年。
それは、世界初のビデオゲーム専門メーカー「アタリゲームズ」にとっても25周年であることを指す。業務用ビデオゲームの歴史は、まさにアタリ社の歴史と言っても過言ではないだろう。
ここからは、業務用ビデオゲームの25年を振り返ることに必要不可欠なアタリ社にスポットを当て、その足跡を特集していきたい。

アタリ社、25年の足跡

四半世紀に渡るアタリ社の歴史は、ビデオゲームの可能性と創造性、そしてテクノロジーの進化に裏打ちされてきた。独創性と革新性…初の業務用ビデオゲーム専門メーカーというだけではなく、あらゆるゲームシステムの基礎を築き、この業界の急先鋒として、常に“テレビゲーム”により不可能を可能にしてきた。

しかし、その脇では買収・売却・再編成など企業としての方向性も波乱に富んでいた。ここでは詳しくは取り上げないが、ワーナーコミュニケーションズによる買収、ナムコアメリカとの関わり合い、合併劇によるタイムワーナーインタラクティブへの移行…。しかし、今再びアタリゲームズコーポレーションとして再進撃を開始する。

現在アタリゲームズの社長を務めるダン・ヴァン・エルダレン氏に話をうかがった。72年に「ポン」をリリースしたことにより、アタリ社の歴史は幕を開ける。正規にはNUTTING社の「コンピュータースペース」がコインオプの世界第一号機とされるが、業務用ビデオゲームを開発・製造・販売をすることを目的として設立された世界初の企業がアタリ社であり、その1作目が「ポン」なのである。



ハードに裏打ちされた革新的なゲームの開発

「大学ではハードウェアエンジニアリングを学び、'73年に学校を卒業と同時にアタリ社へ入社しました。創業者であるノーラン・ブッシュネルとは様々なゲームの開発を一緒に行ってきました。当時はデザイナーやグラフィッカーなどはいませんので、エンジニアなどのハードウェアの技術者だけでゲームを制作していました。その頃に私がメインで担当したゲームは、『TANK』や『INDY800』などですね。」

創業間もないアタリ社…その初期を担う多くの作品を手がけたダンは、こう語っている。確かに、現在のビデオゲーム作りにおけるデザイナーの役割は大きい。しかし、この当時はハード設計ができるエンジニアがデザイナーであり、グラフィッカーでもあったのだ。ソフトウェア技術によるゲームデザインが重んじられるようになるのは、ビデオゲームにマイクロプロセッサーが使用されるようになってからであり、それ以前はハードウェアだけで動いていたとも語っている。

「『TANK』は初めてのシューティングゲームと言っていいのではないでしょうか？その数年後に手がけた『SPRINT2』というドライブゲームでは、初めてコンピュータによる"敵"を配置しました。自分の操作する車以外にコンピュータによって動く敵の車が現れたのです。それはまさにコンピュータとソフトウェア技術によるものです。」

これらによる新しいテクノロジーがアタリ社の革新的な部分でもある。ビデオゲーム専門メーカーの創業という偉業だけではなく、スポーツやレースなどのシミュレーションを素材にしたゲーム作りを始め、様々なジャンルのゲームを生みだし、ベクタースキャンニングモニターゲーム、カラー表示モニターゲーム、高解像度モニターの使用、複数人数によるゲームシステムや、Upright、Cabaret、Cocktail、Sitdownなど様々な筐体タイプ、そして最近のゲーム業界では欠かせなくなったポリゴンによる表現技術も'80年代後半からすでに着手している。

黄金期を支える珠玉の名作

このように、アタリ社の特色はゲーム内容の独創性だけではなく、常に新しい技術への挑戦でもある。ただし、それは同時に「より楽しいゲームの模索」としてのテクノロジー開発なのである。

「'80年から'89年までバイスプレジデントとしてエンジニアリングの総責任者になりました。その頃は『ミサイルコマンド』や『センチピード』、『バトルゾーン』、『スターウォーズ』などを作りだしました。まさに'70年代後半から'80年代前半はアタリの黄金期とも言えるでしょう。」

アタリ社が業界に与えた影響…その根元となる作品は何か。当然、第1作の「ポン」であるという意見もあるだろう。しかし、こと日本におけるムーブメント、そして現在の日本主導のビデオゲーム業界の発端となるべき作品は'76年にリリースされた「ブレイクアウト」であろう。通称ブロック崩し。この20年前の作品が日本でのテレビゲームブームに火を付け、後にタイトーからリリースされる「スペースインベーダー」を生み出すことに繋がったのである。

その「ブレイクアウト」から始まるアタリ社の隆盛は、独創性に満ち溢れていた。まさに黄金期の名にふさわしいタイトルを次々を生み出していく。先に触れた'80年の「ミサイルコマンド」以前では、多人数プレイを可能にした「スプリント」シリーズ、2Pプレイを可能にした「スーパーブレイクアウト」、'79年には「ルナーランダー」「アステロイド」などのベクタースキャンゲームを発売。その後は上記のヒットタイトルを続々と投入。'84年には「マーブルマッドネス」、'85年には「ペーパーボーイ」や「ガントレット」などお馴染みの作品を登場させるに至る。

起死回生、そして標的は日本

では、近年はどうだろうか。そこでは、必ずしも日本国内でヒット作と呼べるようなタイトルは残念ながら無い。「ハードドライビン」「ピットファイター」「クラックス」など日本国内でもそこそこの販売数を成績したタイトルもある。しかし、日本ではゲーム製作の急激な進歩により、悲しくもアタリ社のゲームを必要としなくなったこともあるのだろう。

同時にアタリ社からも、今までの魅力が薄らいでいった印象もある。それは、日本のゲーム製作テクノロジーが、先行していたアメリカのゲーム製作技術を上回ったことを意味する。ウィリアムス、バリー、ミッドウェイなどアメリカの大手ゲームメーカーが次々と合併し、なんとかゲームビジネスから撤退をせずにいる現状において、逆に日本製ゲームがアメリカへ進出し、成功を収め始めたこととも一致する。ただ、アメリカのアミューズメント産業が活況であるとは言いがたい。

「業務用ビデオゲーム産業は、非常に敷居の高いビジネスになってしまいました。日本製の優れたゲームがひしめく中、それでも技術力や市場のニーズの把握、競争力がないとやっていかれません。ですから、アメリカ国内においては新規参入がかなり難しくなってしまいました。」

確かにアメリカ国内におけるアタリ社では、近年に発売された「エリア５１」「サンフランシスコラッシュ」など成功を収めているゲームはいくつもある。しかし、現在でアメリカでのビデオゲームメーカーは親会社であるミッドウェイとの２社しかないと言っても過言ではないだろう。では、今なぜここでアタリ社を特集しているのか…。それは、今まで培ったテクノロジーの蓄積を駆使し、競争力の強化とそのターゲットを日本のプレイヤーへ照準を合わせ始めたからである。では、現在のアタリ社におけるゲーム作りの特徴は何か？

「常にいいゲームをローコストで作っていくという姿勢です。確かに日本製のゲームは力が強いと思います。セガのModel-3のゲームもそうですし、ナムコのゲームもそうでしょう。しかし、やはり価格が高すぎます。日本でもそうでしょうが、アメリカの市場では買うことができません。しかし、我々はModel-3レベルのゲームをより安く作ることが可能だと考えているわけです。そして、アタリのトレードマークは“ゲームの内容”であり“いかにプレイヤーに楽しんでもらうか”を常に考えているのです。」

そして開発内部では日本の市場分析や様々なアプローチが進んでいる。久しぶりに定まったパートナーシップとしてＳＮＫと協力体制にある。「サンフランシスコラッシュ」「マキシマムフォース」などが、日本国内にも流通し始めた。現在開発を進めているゲームの中には、かなり日本市場を意識したゲームがあると思われる。日本のユーザーに支持されることが今後のゲーム業界での成功の鍵だとも語っている。

「これから日本向けにゲームデザインをして、日本の市場に向けて進出していきたいと考えています。もう一度、アタリ社のゲームが日本のプレイヤーに楽しんでもらえることを願っています。」



ATARI GAME LIST From 1972 to 1997

72/11	Pong
73/08	Space Race
73/09	Pong Doubles
73/10	Elimination
73/10	Gotcha
74/02	Rebound
74/02	Super Pong
74/03	Gran Track 10
74/03	Quadrapong
74/03	Spike
74/04	Formula K
74/04	WorldCup
74/05	Pong Cocktail
74/07	Trak 10
74/07	Twin Racer
74/09	Gran Trak 20
74/10	Pin Pong
74/10	Touch Me
74/11	Qwak
74/11	Tank
74	Puppy Pong
75/01	Dodgeball
75/01	Pursuit
75/04	Hiway
75/04	Indy800
75/05	Crossfire
75/05	Tank II
75/06	Anti Aircraft
75/07	Goal 4
75/09	Shark Jaws
75/10	Crash N' Score
75/10	Jet Fighter
75/10	Steeplechace
76/01	Stunt Cycle
76/03	Outlow
76/04	Breakout
76/04	Quiz Show
76/04	Tank 8
76/05	Indy 4
76/07	Cops N' Robbers
76/07	Fly Ball
76/08	LeMans
76/10	Night Driver
76/11	Atarians
76/11	F1
76/11	Sprint2
76	Compugraph Foto
77/01	Dominos
77/01	Super Bug
77/04	Night Driver Sitdown
77/04	Triple Hunt
77/05	Sprint8
77/06	Drag Race
77/06	Pool Shark
77/07	Starship
77/08	Time 2000
77/09	Airborne Avenger
77/10	Destroyer
77/11	Canyon Bomber
77/12	Sprint4
78/01	Sprint1
78/02	Ultra Tank
78/03	Sky Raider
78/03	Tournament Table
78/04	Avalanche
78/04	Middle Earth
78/06	Fire Truck
78/06	Sky Diver
78/07	Smokey Joe
78/09	Space Riders
78/09	Super Breakout
78/10	Atari Football
78/11	Orbit
79	4-Player Football
79/02	Video Pinball
79/03	Superman
79/04	Atari Football 4-Pl
79/04	Hercules
79/05	Basketball
79/05	Subs
79/06	Baseball
79/08	Lunar Lander
79/11	Asteroids
80/04	Asteroids Cocktail
80/04	Monte Carlo
80/04	Soccer
80/04	Warlords
80/05	Asteroids Deluxe
80/06	Asteroids Cabaret
80/06	Missle Command
80/11	Battle Zone
81/05	Red Baron
81/06	Battle Zone OF
81/06	Centipede
81/10	Tempest
82/02	Space Duel
82/04	Dig Dug
82/06	Kangaroo
82/08	Gravitar
82/11	Liberrator
82/11	Millepade
82/11	Pole Position
82/11	Quantum
82	Fast Freddie
82	Time Pilot
83/02	Black Widow
83/02	Xevious
83/03	Food Fight
83/05	Arabian
83/05	Star Wars
83/07	Crystal Castles
83/11	Major Havoc
83/11	Pole Position II
83	Popeye
84/01	Firefox
84/03	Cloak&Dagger
84/03	TX-1 SD
84/06	I,Robot
84/09	Return of the Jedi
84/12	Marble Madness
85/03	Empire Strikes Back
85/04	Paperboy
85/07	Pack Rat
85/07	Temple of Doom
85/10	Gauntlet
86/04	Super Sprint
86/05	Gauntlet 2-Pl
86/07	Road Runner
86/08	Gauntlet II
86/09	Championship Sprint
86/12	720
87/02	Rolling Thunder
87/03	Road Blasters
87/05	Dunk Shot
87/07	A.P.B.
87/07	Dragon Spirit
87/11	Xybots
87/12	Pacmania
87/09	RBI Baseball
88/02	Blasteroids
88/04	Galaga'88
88/04	Vindicators
88/05	Final Lap
88/05	Pot Shot
88/06	Toobin'
88/08	Assault
88/09	Cyberball
88/10	Final Lap U/R
89/02	Hard Drivin'
89/02	Splatterhouse
89/02	Tetris
89/06	Escape
89/08	Cyberball 2072
89/11	Skull&Crossbones
89/12	Four Trax
89	HarddrivinSC.tif
90/01	Badlands
90/01	Cyberball Vs.
90/02	Klax
90/06	Gumball Rally
90/06	Hydra
90/07	Thunderjaws
90/08	Pit Fighter
90/08	Race Drivin'
90/11	Shuuz
90/11	Tetris Cabaret
90	Race Drivin' SC
91/02	Batman
91/02	Rampart
91/04	Race Drivin' Kit
91/05	Race Drivin' Panarama
91/06	Guardians of the Hood
91/06	Road Riot
91/09	Steel Talons
91/10	Off the Wall
92/04	Relief Pitcher
92/07	Moto Frenzy Deluxe
92/09	Moto Frenzy mini
92/11	Space Lords
93/03	Knuckle Bash
93/06	World Rally
94/07	T-Mek
94/08	Primal Rage
94/10	Cops
95/09	Hoop It Up
95/11	Area 51
95	Area 51 Kit
96/10	Gretzky's Hockey
96/12	San Francisco Rush
97/03	Maximum Force
97/05	Mace:The Dark Age
97	Maximum Force Kit

アタリゲームカタログコレクション

25年に渡るアタリゲームの大半を収録

第1作「ポン」から最新の「メイス：ザ・ダーク・エイジ」まで、131枚を堂々掲載。本来は、筐体別にも取り揃えてあり、その数は200を越す。これだけの資料が現存していたことが奇跡に近い。25年の歴史をここに凝縮！

Pong



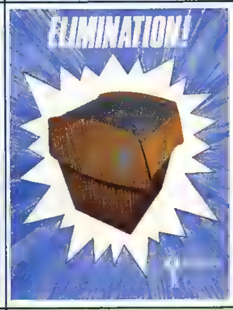
Space Race



Pong Doubles



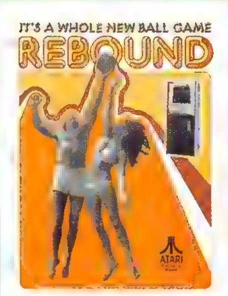
Elimination



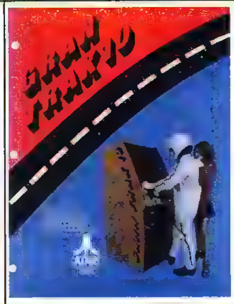
Gotcha



Rebound



Gran Track 10



Spike



Formula K



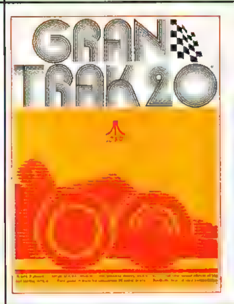
Trak 10



Twin Racer



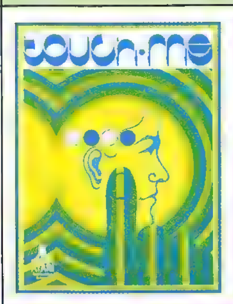
Gran Trak 20



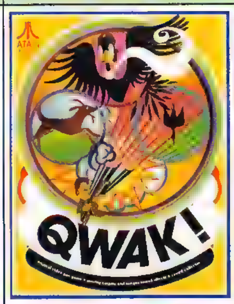
Pin Pong



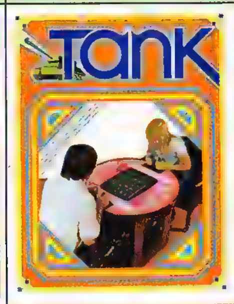
Touch Me



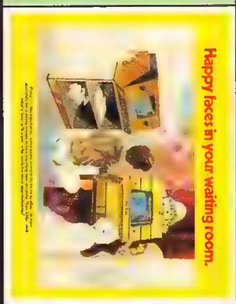
Qwak



Tank



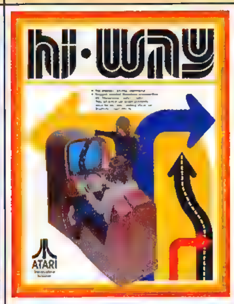
Puppy Pong



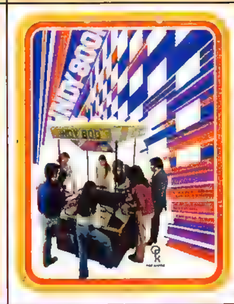
Pursuit



Hiway



Indy800



Anti Aircraft



Goal 4



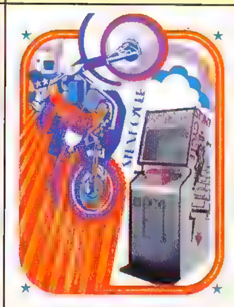
Crash 'N Score



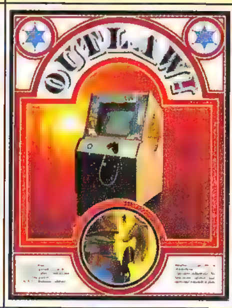
Jet Fighter



Stunt Cycle



Outlow



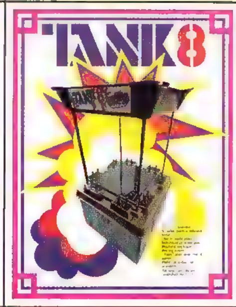
Breakout



Quiz Show



Tank 8



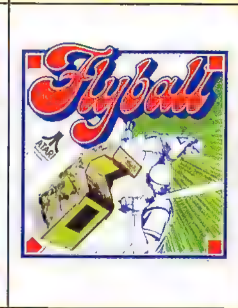
Indy 4



Cops N' Robbers



Fly Ball



LeMans



Night Driver



Atarians



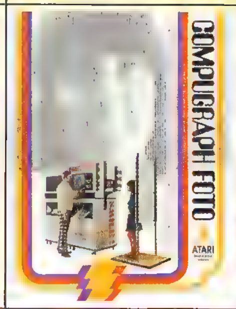
F-1



Sprint2



Compugraph Foto



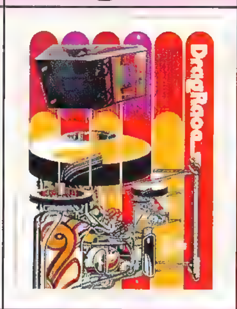
Dominos



Sprint8



Drag Race



Pool Shark



Starship 1



Time 2000



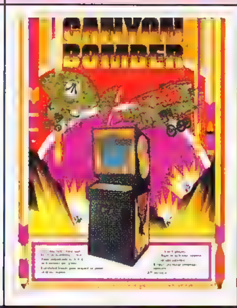
Airborne Avenger



Destroyer



Canyon Bomber



Sprint4



Sprint 1



Ultra Tank



Sky Raider



Tournament Table



Avalanche



Middle Earth



Fire Truck



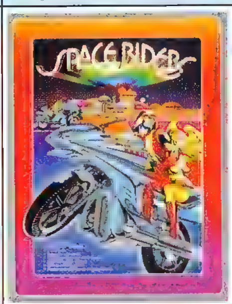
Sky Diver



Smokey Joe



Space Riders



Super Breakout



Atari Football



Orbit



4-Player Football



Video Pinball



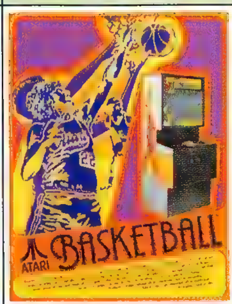
Superman



Hercules



Basketball



Subs



Baseball



Lunar Lander



Asteroids



Monte Carlo



Soccer



Warlords



Asteroids Deluxe



Missle Command



Battle Zone



Red Baron



Centipede



Tempest



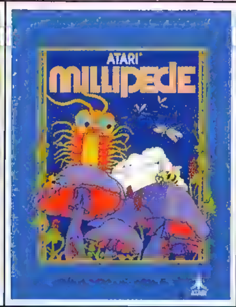
Space Duel



Liberrator



Millepade



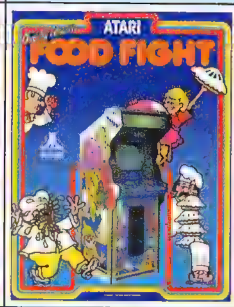
Quantum



Fast Freddie



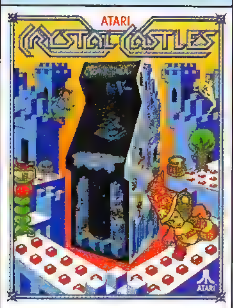
Food Fight



Star Wars



Crystal Castles



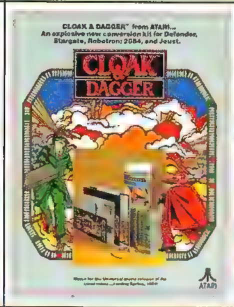
Major Havoc



Firefox



Cloak&Dagger



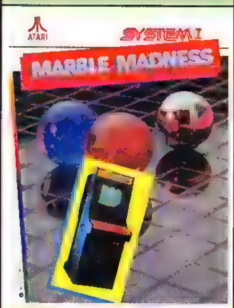
I,Robot



Return of the Jedi



Marble Madness



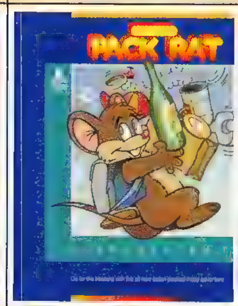
Empire Strikes Back



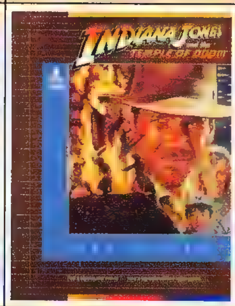
Paperboy



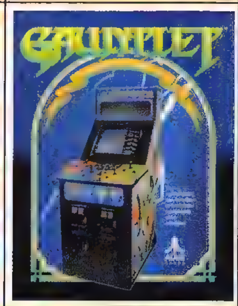
Peter Pack Rat



Temple of Doom



Gauntlet



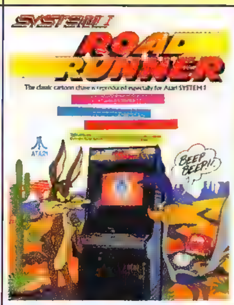
Super Sprint



Gauntlet 2-Player



Road Runner



Gauntlet II



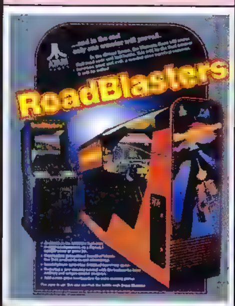
Championship Sprint



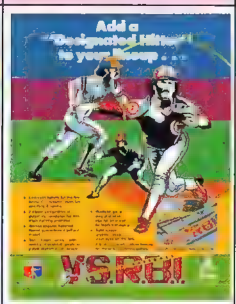
720



Road Blasters



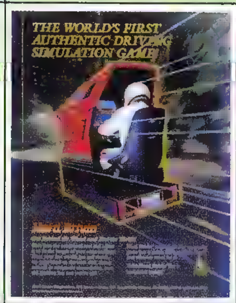
RBI Baseball



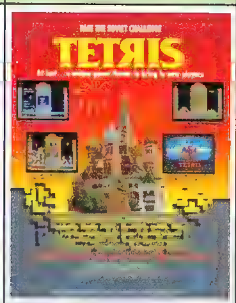
Cyberball



Hard Drivin'



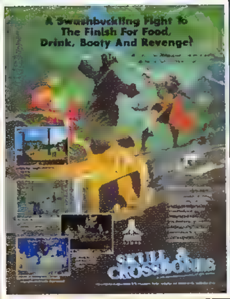
Tetris



Cyberball 2072



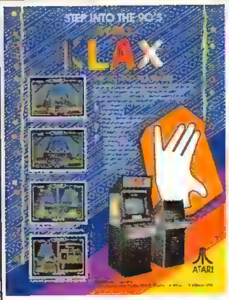
Skull&Crossbones



Badlands



Klax



Pit Fighter



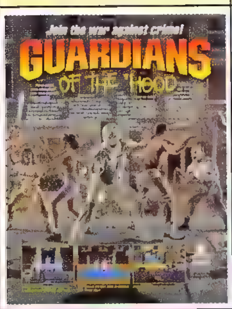
Race Drivin'



Rampart



Guardians of the Hood



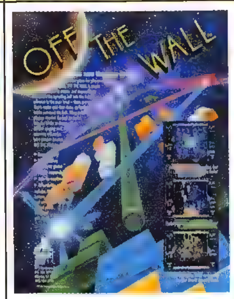
Road Riot



Steel Talons



Off the Wall



Relief Pitcher



Moto Frenzy



Space Lords



T-Mek



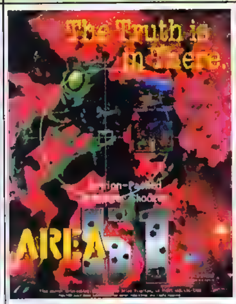
Primal Rage



Hoop It Up



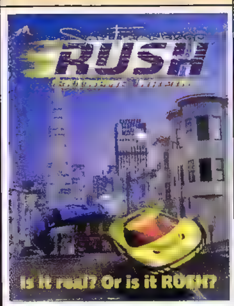
Area 51



Gretzky's Hockey



San Francisco Rush



Maximum Force



MACE:The Dark Age



アーケードゲームとアタリ

昔からのアーケードゲーマーにとって、アタリは特別なメーカーである。今を遡ること25年前…１９７２年という時代に、世界初のアーケードゲーム『ポン』を発売。この作品が大ヒットし、10万台売れたという事実が存在しなければ『スペースインベーダー』ですら生まれなかったであろうと、私は断言できるほどである。

その後アタリはパドルでボールを打ち返す『ポン』系を何度もバージョンアップさせながら、後の大ヒット作『ブレイクアウト』を76年に発売する。このタイトルに馴染みのない方も少なくないだろうが、この作品こそ日本国内で『ブロック崩し』として親しまれている作品の元祖であり、日本で出回っていたアタリ以外の作品はコピー品だったりするのも、今となってしまえば笑える事実である。

俺とアタリ

俺のなかにあるアタリの記憶と言えば、最も強烈なものとして残っているのは『ルナーランダー』や『アステロイド』など、ベクタースキャン方式のモニターを使用したタイトルたちだ。

現在、家庭用のテレビやパソコン用モニターとして使用されているラスタースキャン方式とは違い、線によって構成されたキャラクターであれば当時としては驚くほどスムーズかつ高速に動かせるという特徴を活かしたゲーム作りとなっていた。

後にこの技術はワイヤーフレームと呼ばれるようになり『スターウォーズ』のような３Ｄゲームに引き継がれた。そしてポリゴンという概念が導入された『ハードドライビン』が登場するまでの長い時間、３Ｄゲームといえばワイヤーフレームと言われるようになったのである。

（MW岩井）

COMPUTER SPACE

アーケードビデオゲーム第1作

コンピュータースペース

1971年　Nutting and Assocates

世界初の商業用ビデオゲームは、アメリカのコンピュータ研究室が発祥地！コンピュータースペースに未来を見た。

コンピュータースペースとは1971年にアメリカで発売された世界初の商業用ビデオゲームである。

内容の方はコンピューターとミサイルを撃ち合う対戦ゲームであったようだ。

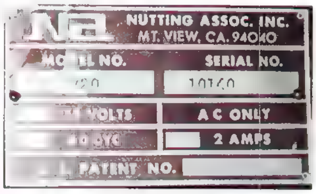
私たちが普段ゲームセンターで目にする筐体とコンピュータースペースの筐体外観は大きく異なる点が多いが、モニターとインタフィース（ボタンで操作する点）は世界初のゲームから26年の月日が経過した現在でも変化していないのである。

メタリックなワインレッドの筐体の滑らかなラインと丸みを帯びた全体像はまるでSF映画の装置であるかのよう、アートとしても通用するハイセンスなデザインである。

操作系統はこれまた独特で、ファイアミサイルボタン、スラストボタン、左右ロウテイトボタンの計４ボタンを使いプレイする。

「ビット・ジェネレーション'96〜テレビゲーム・ミュージアム+インターネット・エキスポ〜」というイベントが天保山現代館で催された際に世界初の米国製商業用テレビゲームとしてコンピューター・スペースは展示された。ゲームが社会に登場し、私たちの遊びをどのように変えていったかを知る上でコンピューター・スペースの展示は貴重で意義のあることと言えるだろう。









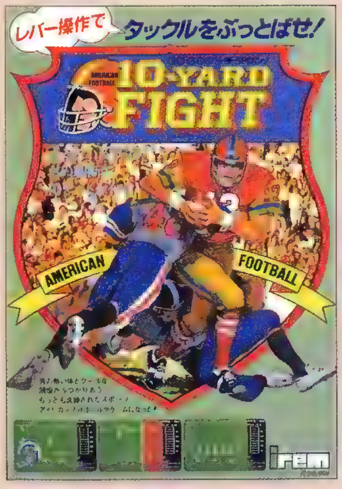
古くて貴重なゲームが多いです

チラシ写真館

実写写真を使ったものから、ちょっと笑えるイラストを使用したものまで、昔のゲームのチラシを大特集。よくみると懐かしい人が写っていたり誰かに似ているイラストがあったりと、けっこう楽しい。

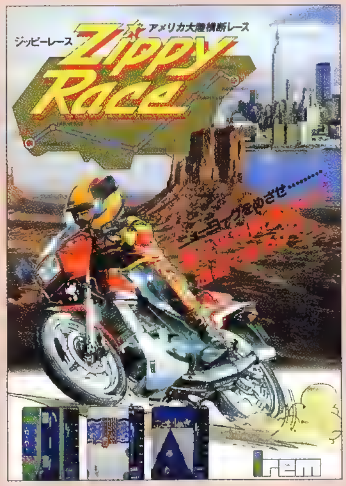
チラシ提供：八木貴弘

アイレム



10ヤードファイト

パスやランでファーストダウン、タッチダウンを時間内に奪うのが目的のフットボールゲーム。



ジッピーレース

バイクでアメリカ横断。オンロード、オフロードが交互に出て来るぞ。



Xマルチプライ

特殊な動きをする触手（攻撃手段は3種類）を付けるシューティングゲーム。安置ゲームとして有名。



スパルタンX

さらわれたシルヴィアを救出すべく単身敵の城に乗り込むアクションゲーム。

アタリ



バトルゾーン

ツインスティックで戦車を操り、敵の戦車を撃つシューティングゲーム。

チラシ写真館

アルファ



エキサイティングサッカー
日本やアメリカ、ブラジルなど6カ国からチームを選ぶ。同点だとPK合戦になる。



チャンピオンベースボール
スイングするよりバントしたほうがヒットになる確率が高かったような…。

SNK

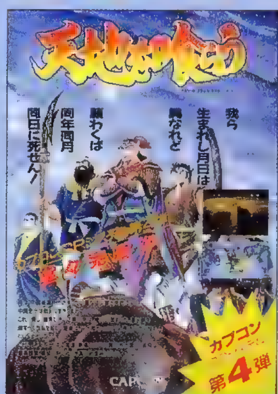


パドルマニア
敵はテニスプレイヤーから力士までとバラエティに富んでいた。チラシのテニスプレイヤーはエドバーグそっくりだが…

カプコン



ファイナルファイト
言わずと知れた横スクロールアクションゲームの名作。後に他のゲームに出演を果たしたキャラもいる。



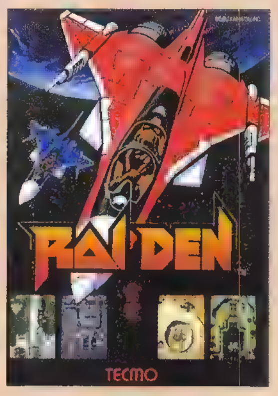
天地を喰らう
漫画家、本宮ひろしがキャラデザインした横スクロールアクションゲーム。シナリオは三国志に準じていた。

サン電子



ザ・ギネス
ボタン連打ゲーム。競技種目は丸太切りや坂道のかけ登りなど。

セイブ開発



雷電
ショットとボムを使い分けるオーソドックスな縦シューティング。ショットはバルカン（ワイド）とレーザーの2種類。

コナミ



アミダー
ドットイートタイプのゲーム。敵キャラは画面上をアミダ状に降りてくる。



新入社員とおるクン
仕事場というよりは学校に近いステージでハートを取るアクションゲーム。本当は「マイキー」という名前だったようです。

クォース
自機は上から降りてくる物体にドットを撃ち込み「四角形」にする、というパズル（シューティング）ゲーム。





ロードファイター
カウンターステアを当てないとスピンしてしまう、というレースゲーム。

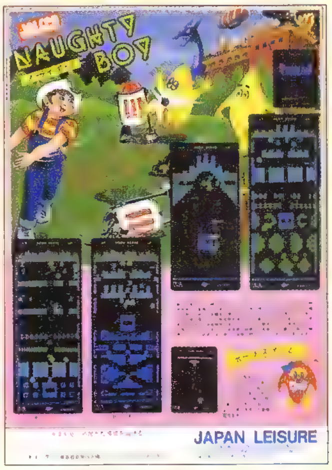


バットランズ
ガンマンが主人公のアクション(?)ゲーム。操作系はボタンひとつで、タイミングを間違えると1ミス。覚えゲームだった。



サーカスチャーリー
ピエロを操作し綱渡りや玉乗り、トランポリンなどをこなしていくアクションゲーム。

ジャレコ



ノーティ・ボーイ
敵への攻撃方法は「石を投げること」。ボタンを押す長さによって投げる距離が変わる。



銀河任侠伝
さらわれた恋人を救出するために敵を倒していくアクションゲーム。武器はドスや長ドスなど「それ」系のもの。



エクセリオン
宇宙から飛来する敵を打ち落とすシューティングゲーム。連射出来るシングルショット（弾数制限有り）と連射のきかないツインショットの2種類。

セガ



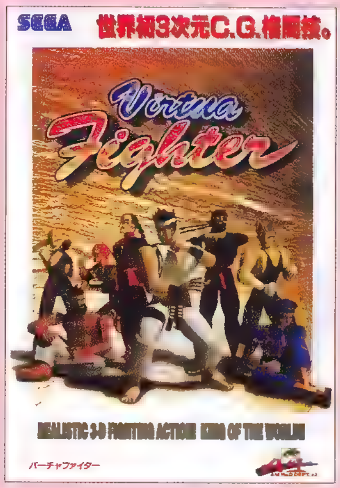
フリッキー

画面上に散らばっているひよこを回収するアクションゲーム。タイムによってボーナス点が入る。



バーチャレーシング

モデル2を使用したドライブゲーム。シートが空気圧で変化するデラックス筐体や、20周出来るエンデュランスモードなどがあった。



バーチャファイター

ポリゴンを使用した3D対戦ゲーム。対戦、タイムアタックともに盛り上がった。



スーパーモナコGP

ハンドルを握ったままギアチェンジできるバタフライシフトを採用したドライブゲーム。



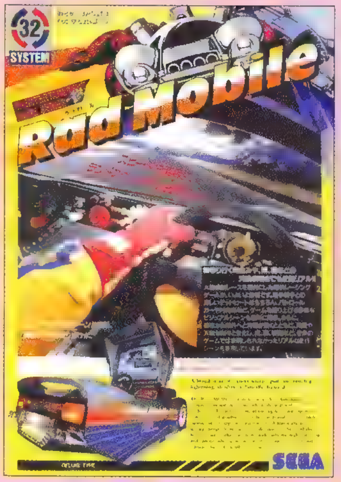
シンドバッドミステリー

プレイヤーはステージの一部が拡大されたマップを頼りに宝物を掘り出す。最近、サターンで復活。



テトリス

オチモノパズルというジャンルが出来てしまったほどの有名ゲーム。単純なシステムが受けた要因のひとつ。



ラッドモービル

アメリカをポリスカーや機関車に追いかけられながら横断していくドライブゲーム。途中雨が降ったり（ワイパーボタンを使用する）霧がでたりした。



R360

戦闘機を操作し、敵機を撃墜し母艦に着陸するゲーム。機体の動きそのままに、自分の乗った筐体が動くようになっていた。無意味に回転ばかりするプレイヤーも多かった。



エイリアンシンドローム

プレイヤーは宇宙船内に取り残された仲間を救出することが目的。次々と襲いかかってくるエイリアンを色々な武器を駆使し倒していく。



チョップリフター

ヘリコプターを操り、敵基地や要塞を破壊し、人質を救出する。



ブルファイター

２人協力プレイが可能なアイスホッケーゲーム。延長戦に入ると選手達はブルファイターに変身する。



バンクパニック

預金者に混じって襲ってくる銀行強盗を撃つ。中には預金者の後ろに隠れていたり、２丁拳銃だったりと気が抜けない。



三輪サンちゃん

三輪車に乗ったサンちゃんを操りステージ上の花を集めるゲーム。フェンスを使った攻撃で敵をはね飛ばす。

アストロンベルト

レーザー・ビデオディスクを使用したシューティングゲーム。後に第２弾ともいえるスターブレイザーが発売された。



タイトー



ダライアス
3画面横スクロールシューティング。魚をモチーフにしたキャラクターはGダライアスまで受け継がれている。



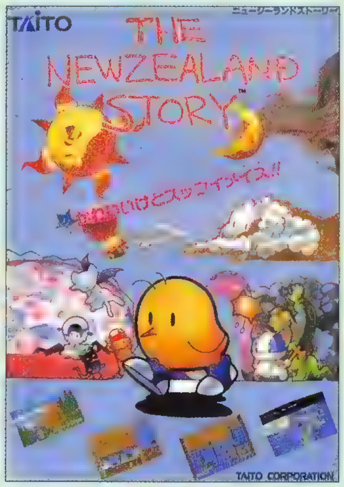
ウルトラクイズ
某有名番組をゲームにしたクイズゲーム。当然最終目的地はニューヨーク。



PIT&RUN
レバーとボタンで操作するレースゲーム。フェンスやライバル車、救急車に当たるとガソリンが減るので、ピットインして給油しなければならない。



WGP
ギアを本物のバイクのようにフットペダルに配置したバイクレースゲーム。



ニュージーランドストーリー
ヒョウアザラシにさらわれた仲間を助けるためにダンジョンをクリアしていく。各ステージ仲間が捕まっているおりにたどり着けばクリアとなる。



大旋風
ボムが味方の飛行機部隊という縦スクロールシューティング。味方飛行機部隊はボムの他に、自機の周りに配置して、盾のように使うこともできた。

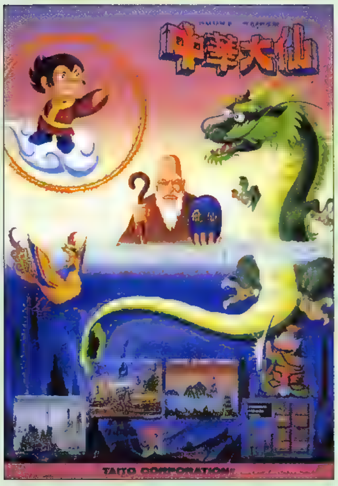


SCI
ハンドルにショットボタンがついたドライブゲーム。犯人の車に体当たりもしくはショット(拳銃ORバズーカ)でダメージを与え、走行不能にする。

アルペンスキー

時間内にゴールまで滑り降りるスキーゲーム。途中、様々な障害物が行く手を阻む。ポールは倒さないでちゃんと間を抜けないといけない。





中華大仙

仙人「マイケル・チェン」は、仙人の最高位「大仙」の称号を得るために修行の旅に出る。中ボスを倒すと分身の術のようないろいろな法術が使えるようになる。



達人

販売はタイトーだが、実際は東亜プランが作った縦スクロールシューティング。

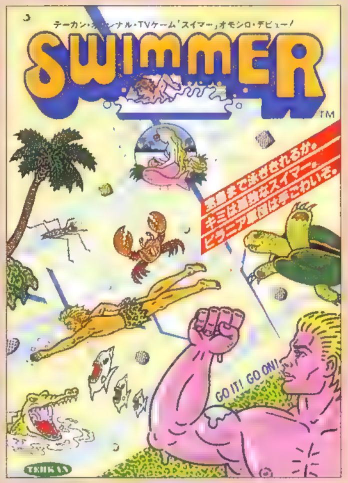
セタ



スーパーリアル麻雀P１

セタの人気麻雀シリーズの第１弾。女の子は出てこない。一応、女の子らしき「手」は出てくるが。

テーカン



スイマー

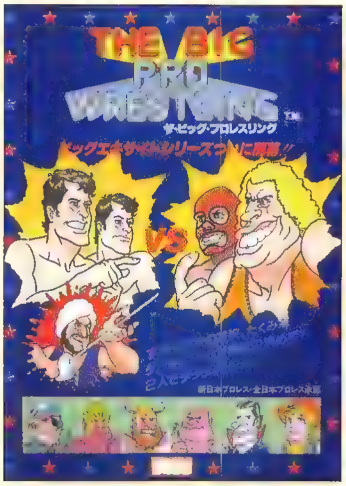
プレイヤーは泳いで恋人のいる島を目指す。障害物は潜って避ける。ピラニアや蟹はパワーエサを食べて反撃だ。

データイースト



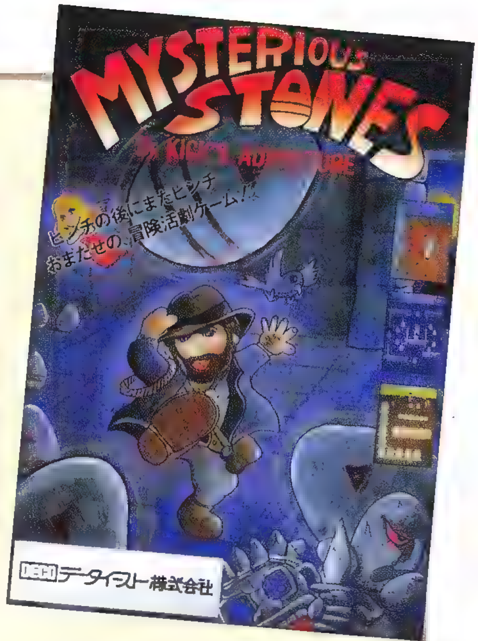
プロゴルフ

スタンス、クラブ、ショットの強さを選び、風向きを考慮しながらラウンドを進めていく。木にボールが当たると跳ね返ってしまう。



ザ・ビッグ・プロレスリング

なんと新日&全日公認のプロレスゲーム。相手と組み合いボタンを叩く回数で技が変化していった。



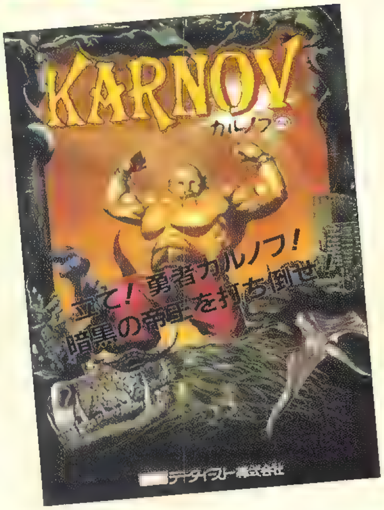
MYSTERIOUS STONES

プレイヤーはインディ・ジョー○ズよろしく遺跡を探検していく。遺跡から持って帰れる宝物は3つの中から1つだけ。学会での宝物の鑑定はいくらになるのか。



幻魔大戦

角川映画「幻魔大戦」の映像が中間デモやゲーム中の背景に流れるシューティングアクションゲーム。



カルノフ

後に「ファイターズヒストリー」に出ることになるカルノフが主人公のアクションゲーム。ルックスはまんまそのまま。

テクノス



ダブルドラゴン

7種類のアイテムを敵から奪い取り進んでいく格闘アドベンチャーゲーム。

テクモ



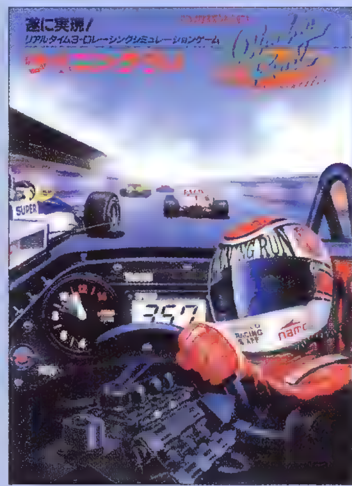
シルクワーム

ヘリコプターかジープを選択し、全世界の兵器を操る人工頭脳を破壊すべく全10ラウンドをクリアしていく。

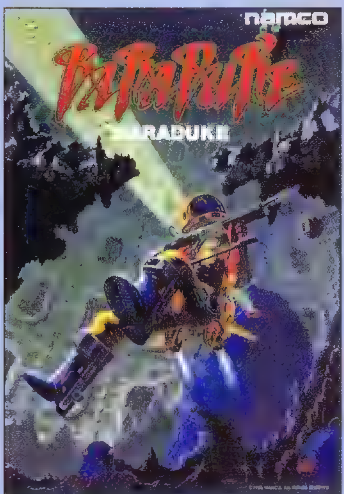
ナムコ



メトロクロス
とにかく走るゲーム。プレイステーションのナムコクラシックで発売されたこともあり、記憶に新しいか…。



ウイニングラン
ポリゴンを使ったドライブゲーム。鈴鹿サーキットはめちゃムズだった。



バラデューク
プレイヤーはシールドがあるうちに最下層にいるボスキャラを倒さなければならない。敵はザコキャラも含め異形の生物。



パックマン
ドットイートゲームの名作。４匹の敵はそれぞれ違うアルゴリズムでパックマンを追いかける。



クラックス
画面手前に転がってくるタイルをパドルで受け取り、縦横斜めにならべて列を作っていくパズルゲーム

ハードドライビング
シミュレーション的な要素が強いドライブゲーム。ステージは町中なのだが、ループ（一回転）している道があったりする。





ガントレット
それぞれ違った性能を持つ４人のキャラクターを操作するアクションゲーム。最大４人まで同時プレイが可能。

任天堂



マリオブラザーズ

亀や蟹、蝿、氷といったキャラクターを下から突き上げることによって気絶させ、画面外にはじき飛ばす。2人同時プレイも可能だが、協力しなくてはいけないわけでもない。



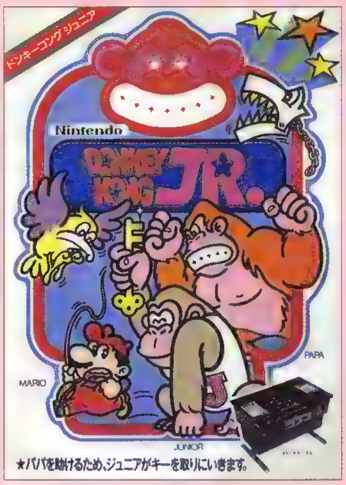
パンチアウト

4方向レバー＆3ボタン（右左のパンチにKOパンチ）。上下のガード十スウェーで相手の攻撃をかわして反撃だ。



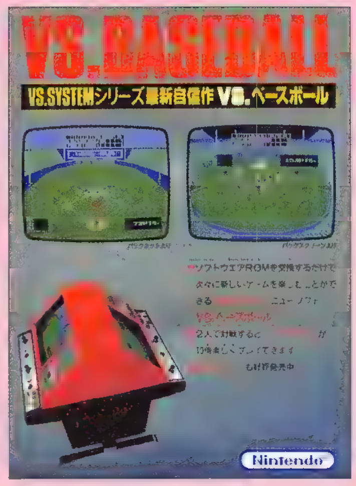
スーパーパンチアウト

パンチアウトから、新たに「ダッキング」が増え（レバーを上に引き上げる）たことにより相手の攻撃も多彩になった。



ドンキーコングJR

マリオにとらわれたドンキーコングを助けるJR。ツタは1本で登るよりも2本使って登るほうが速く登れるぞ。



VSベースボール

思い通りに動いてくれない野手にいらいらした人も多かった。

ユニバーサル



レディバグ

ドットイートゲームだが、忍者屋敷の隠し扉みたいなモノが付いているのが特徴的。



スペースパニック

ボスは2段、ドンは3段分下に落とさないと死んでくれない。敵の頭の上に落とすなどのテクニックでより多くの点数が稼げた。

名作ゲーム once again! インタビュー再録

●エグゼドエグゼス ファイナルファイトその他
●R-TYPE
●源平討魔伝
●ウイニングラン
●ナイトストライカー
●アフターバーナーII
●タイガーシリーズ

食い物と馬とクラッシュ!! これがカプコン開発陣!!

今、カプコンは頂点なのか?「違う」と、このインタビューを通じて我々は断言できる確信を得た。
この気迫を読みとってくれ!!

雨の日はキャッチボール

ぜんじ…今はストリートファイターIIで盛り上がっているカプコンですが、創業当時はどのようだったのでしょうか。

OCAPOM…カプコンの最初のゲーム、バルガスを作っていたころは開発が8人くらいしかいなくて、半分がバルガス、もう半分がソンソンを作っていました。そのころはビルの1フロアを借りていたんですが、そのビルの床が波うってるんですよ。

2つ部屋を借りてたんですがそのうちの1つでは野球の雨天練習場にしてました。対角線上でキャッチボールができるぐらいの広さで･･･。その人たちがゲームデザイナーと呼ばれるようになってきている開発者だったのです。

そのころの企画マンは、みんな絵が描けて、ポスターやスクロールの絵も描いていたものです。

ぜんじ…開発の人たちはプログラマーと、企画兼絵かきというように構成されたのですね。

OCAPOM…そうですね。私はシューティングが好みで、もう1人のプロフェッサーFがアクションゲームが得意だったんです。そこで、逆に作ってみようと私がソンソン、Fがバルガスを作りました。しかし、向いてなかったというんでしょうか。バルガスはシューティングなのにまとめて倒すと高得点とかアクションゲームのネタが多くなって、ソンソンはアクションのはずなのに弾を撃っとるし。

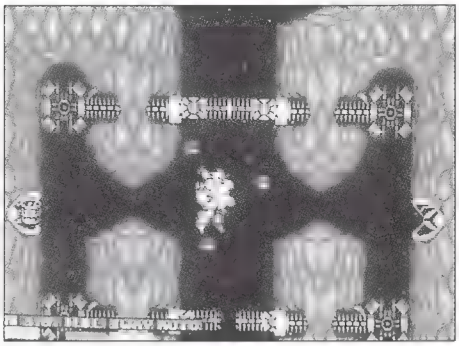
ソンソンとエグゼドエグゼスは今一歩でしたね。エグゼドはツインビーにやられました。

POO…僕が入ってきたのがそのころですね。1942がロケテスト中だったと思います。

OCAPOM…彼は、面接に来た人といっしょにくっついてきた人ですよ。それで、これから面接しようというところで「お～このゲームおれ知ってる～」って言ってゲームをやり始めちゃったんですよ。しかもちゃっかり入社しちゃっているし。

電話1本で入社決定

POO…そのころはゲーム会社がなんなのか知らなかったんですよ。



サイドアーム

OCAPOM…NIN君のほうは、某社のライターだったんですが、電話してくる?と聞いたら、「行くう～」て言ったので、すぐに決まってしまいました。顔も見ていないのに旅費も会社持ちで、東京から大阪へピッと飛んできてくれました。

NIN…電話を受けて、荷物をまとめて行きあたりばったりで行ってしまいました。

ぜんじ…それはいつごろでしたか?

NIN…サイドアームの開発中でしたね。バルガスを初めて見たとき、POWはあるし爆発パターンがマリオの火の玉に似ていたので、任天堂のゲームかと思ってしまいました。カプコンに入る前に魔界村やガンスモークはゲームセンターで遊んでいました。

OCAPOM…エグゼドの後に作ったガンスモークは相当苦労しました。ザコの動き1つ考えるのに何週間もかかちゃって。キャラクターのパターンを考えてたらバイクでぶつかって手の骨を折ってしまっ

[●出席者　カプコン　OCAPCOM氏　POO氏　NIN氏　(敬称略)
●インタビュアー　ゲーメスト　石井ぜんじ　FRS-N,O　KAL　栗原桃郎]

カプコン
増刊オールカプコン1991
ゲーメストNO.81に
掲載

エグゼドエグゼス ファイナルファイト その他

て、筆圧のかからない赤ペンで企画書を書いていました。

ぜんじ…そういうのは残っているんですか。

POO…僕の机の中にはまだありますよ。よく書けていると思いますよ。

OCAPOM…ピ〜ンチ！（笑）

国によってウケが…

ぜんじ…POOさんが手がけたゲームはどんなものがあるんですか。

POO…僕が直接企画したのは天地を喰らう、天地を喰らうIIですね。その間はエリア88、1941、チキチキボーイズなどを手伝ってました。

OCAPOM…彼はストッパーとも呼ばれていて、開発の終わりごろに入っていろいろ調整をやってくれたりするんですよ。ピッチャーでいえば先発完投ではなく、リリーフといったタイプ。

KAL…天地を喰らうはロングヒットで、今も残っているゲームセンターがありますね。見た目もきれいだし、ていねいに作ってあると思います。

POO…ありがとうございます。天地を喰らうはエンディングに赤い字で、第２弾乞うご期待って書いてありますよね。あれで天地を喰らうが東南アジアでも非常に好評だったんですよ。ほんとうに。それで東南アジアからパートIIを作ってくれとものすごく催促されて天地を喰らうIIを作りました。

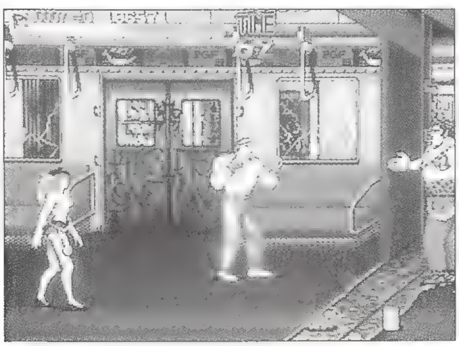
KAL…エンディングは日本語ですよね。日本語読めるんですか？

OCAPOM…日本語が読めないと商売できないらしいですよ。三国志は中国人の華やかな時代の話でしょう。中国の人はマレーシアのほうまで商売してますから、東南アジアではものすごく売れました。その半面、アメリカ、ヨーロッパではちっともダメで･･･。

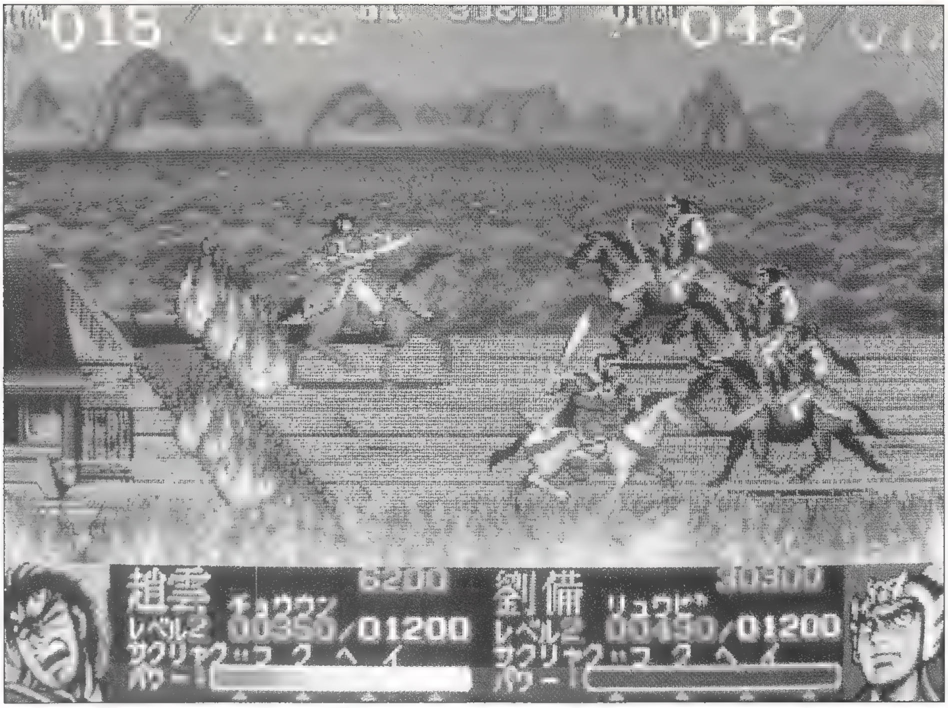
ぜんじ…アメリカで売れたのはファイナルファイトですか。

NIN…そうです。もともとアメリカ向けに作ったんですよ。アメリカで格闘ものが売れるので、アメリカで言われるヒットする条件をすべて守って作ったものなんです。できるだけ流れを止めないようにとか、MAPを出して今どこにいて、どのくらいまで行かなければ行けないかわかるようにするとか。

みんな、ファイナルファイトは大容量のゲームだと思っているかもしてないけどそんなことはないんですよ。最後のベルガーがピョンピョンはずむのも歩くパターンが入らなかったからなんです。でも、制約のある中で何とか面白いものを作るっていうのは、私はパズルをしているみたいで面白いですよ。



ファイナルファイト



天地を喰らう

栗原…使い回しで感動したのが車のボーナスステージに出てくる人ですよね。オーマイガーと言いながら泣いている。あの涙、天井のしずくとどっちが先にできたんですか。

NIN…天井のしずくです。あれは最初は壊すだけだったんですが、僕のいない間にいつの間にか入れられていたんですよ（笑）。

F・Fは S・Fの続編から始まった

ぜんじ…ファイナルファイトの後はストリートファイターを作られたわけですよね。

NIN…そうですね。ファイナルファイトはそもそもストリートファイターの続編を作ろうといって始まったものなんです。でもそのころ、ダブルドラゴンがはやっていてそのタイプのゲームに変更したわけです。

そしてアメリカ向けに作ってアメリカに出張に行ったら、「ストリートファイターみたいな対戦もののほうが売れてたのに」と言われて、あれれ？って感じで。

OCAPOM…ストIIは、ストリートファイターの続編みたいですが、対戦プレイという新しいジャンルへ挑戦したゲームなんですよ。コンピューター戦も対戦に近いように考えられてますよね。

新しいジャンルに挑戦するときは、今までの不満点をすべて解消して、一番いいものを、断トツにいいものを作ろうとしているんです。不満点をはっきり分かって、絶対いけるんだというのが見えるまでは足を踏み出さないつもりでいます。

カプコンファンクラブの実態は？

栗原…戦場の狼から続いているカプコンファンクラブの実態っていうのはどうなってるんですか？手紙を送ると何かもらえるんでしょうか。

OCAPOM…あれは昔、送ってくれた人にTシャツとかPGCっていうカードに必ず一人一人に開発者からのコメントを手書きで書いてたんです。

役立つことを書いてくれた人はTシャツとかポスターをあげてたし、くれと言われればあげましたよ。これからは数が多くてそのころのようにはいかないと思いますが、ファンを大事にしていきたいですね。当初は無名の会社だったので、何とかして名前を覚えてもらおうと必死だったんです。ポップのカプコンファンクラブもそうですが、弥七や

佐吉も、カプコンのイメージを覚えてもらう戦略だったわけです。

栗原…弥七はカプコンのイメージ戦略だったんですね。

OCAPOM…風車で回しちゃえ〜って感じで出来たキャラなのですが、回ってるから風車の弥七でいいやという感じで名前がついたんです。

KAL…それじゃあかなり適当にできたんですね。

OCAPOM…いやこれは。でも、オリジナリティーあるものでないと成り立たないんで、弥七になったんですね。敵になったり食いものになったりパワーUPになったりしたのでイヤでも印象に残ったのでしょう。

栗原…タケノコというのもありましたね。ソンソンが最初ですが、あるゲームの隠れキャラ、ソルに似てますね。

OCAPOM…そうですね。あれはソルを意識してました。ソルの数って46本くらいでしたよね。それで、タケノコの数を合わせてやろうと思ってたんです。でも何を勘違いしたのか64本だと思いこんでしまっていて意味がなくなってしまいました。

なぜ食い物にこだわるのか

栗原…このころのカプコンは弥七や食い物のキャラがゴロゴロ出てくる割には女の子が出なくて、色気より食い気のカプコンなんて言われてましたね。

OCAPOM…そうですか。エグゼドエグゼスにはかなり食いものが出てきましたからね。敵をPOWでフルーツに変えるとか。

そういえば、でかいイチゴがありますよね。あれはとるとかじった跡が出てくるみたいにしたかったんですよ。

栗原…そうなんですか。もしやそれがドンプルにつながっているとか。

OCAPOM…そうです。エグゼドのときは容量が足りなかったんで、いつかやろうと。あの自機は、パクパクと口が動きますよね。うまくパクッとやると1万点とかやりたくて。

KAL…そういえば僕もフルーツをとるときにわざと口をパクパクさせて遊んでたんですよ。じゃあ僕の遊び方は間違ってなかったんだ。

栗原…フルーツ以外にも印象的なのが馬ですね。ソンソンから始まって天地を喰らうや最近ではナイツオブザラウンドにも出てきましたね。

クラッシュはこう成長した

OCAPOM…企画した人間がイナカ臭かったというのもあるんじゃないですか。

POO…ナイツと言えば馬クラッシュ！ロケのときは名前が決まってなかったんですが、社内でやってるときにみんなで「馬クラッシュ！」と言ったらこれが正式名称になってしまって。

N,O…ゲーム資料に誇らしげに馬クラッシュと書いてあったのを覚えてますね。

栗原…天地を喰らうIIは最初から馬に乗ってませんね。馬は出てくるみたいですが。

POO…そうですね。最初は全員馬に乗らせてみたんですよ。でも全員に馬乗っていると画面の3分の2はプレイヤーでうまってて、しかたなく1頭、2頭とけずって結局1頭だけになりました。

KAL…天地を喰らうのプレイヤーの中には、「なんで馬に乗ってないんだ!?」と言っている人がいますね。

POO…最初のころの企画には馬で対戦とか馬攻撃ボタンとかあったんですよ。ボタンを押すとバカッとかね。

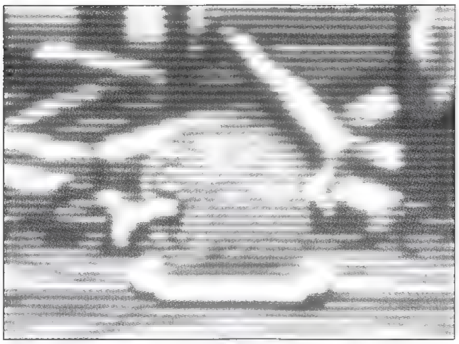
NIN…プレイヤーが死んでても馬だけでパカパカやったり･･･。

KAL…やっぱり馬にこだわっていますね。そういえばウィローにも馬が･･･。

OCAPOM…そんなチェックしないでちょ～だい！（笑）

ぜんじ…カプコンといえば、メガクラッシュも特徴ですね。

OCAPOM…あれはエグゼドのクラッシュをもっとすごそうにできないかと考えて「メガクラッシュ」の名前がついたんです。メガクラッシュは使った後にしばらく弾を撃ってこないとか、微妙な間があるでしょう。無敵状態が生かせるように考えてるんですよ。



これが原始肉だ

NIN…細かい点に気を配っているのに、たいていのプレイヤーは気づいてくれないんですよね。

OCAPOM…少しでも不満のないゲーム作りを目指しているんです。

好きなゲームはなにか

ぜんじ…それでは最後に好きなゲームは何かということと、カプコンファンに一言ずつお願いします。

POO…カプコンではガンスモークが好きですね。

他社ではグラディウスシリーズかな、やっぱり。スプレッドボムでパターン作ったりしたし。

これからは、はずさずにヒット作を作っていきたいですね。僕はゲームの平均値を上げる仕事が多いですから。ファイナルファイトとストIIの間のゲームの平均値はもっと上げなければいけなかったですね。

NIN…私は他のメーカーが面白いゲームを出してほしいと思います（笑い）。でもニューゲームを見て、「やられた。僕の考えは負けた」と思うことが多いですよ。これからも他のメーカーに負けないようにがんばります。好きなゲームはクレイジークレイマーですね。カプコンでは魔界村、ガンスモークが甲乙つけがたいと思います。

OCAPOM…僕はディグダグ、ゼビウスが大好きだったなあ。はっきり言ってナムコファンだったんですけど入れてくれなくって（笑）。

カプコンのゲームでは1943改が好きですね。シューティングでは自分にちょうどいいバランスで。

カプコン太郎…僕の好きなゲームはですね･･･。

OCAPOM…おいおい。まあいいや言ってみ。

カプコン太郎…僕、会社に入る前はそんなにゲームやってなかったんで･･･。

NIN…ウソつけ！

カプコン太郎…で、好きだったのが平安京エイリアンとか第3惑星とかです。

OCAPOM…やってるやんけ。そりゃただのマニアだ！
（気を取り直して）自分たちの得意な分野を固めて、着実にいろんなところへ足を伸ばしていきたいと思います。1種類だけの人気ゲームではやっぱり評価は低いと思うんですよ。いろんなゲームをある一定の戦場のレベルで安定して供給していけたらと思います。

POO…ひさしぶりに作った新作、天地IIをよろしく。

ぜんじ…これからもかわらずカプコンファンでありたいと思います。ぜひいろんなタイプの面白いゲームを作ってください。今後も期待しています。

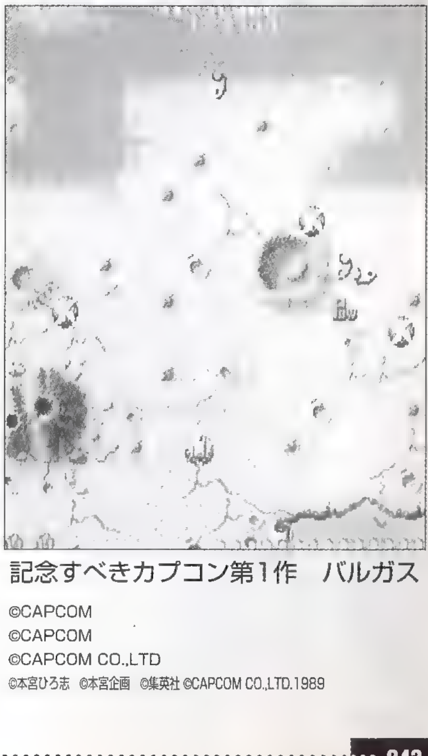
石井ぜんじのちょっと一言

私が最初にゲーメストで特集したのが、「丸ごとカプコン」というカプコンの特集記事であった。その頃は、まだサイドアームが出た頃で、元祖ストリートファイターも出ていない、今から10年くらい前のことである。
当時のインタビューもそれは面白いものなのだが、あえて今回は近年のインタビューを再録した。このインタビューのOKAPOM氏は岡本氏、POOは船水氏、NINは西谷氏のことである。

岡本氏の語るゲーム観は、プレイヤーが不満に思うことを少しずつ取り除いていこうというもの。天才的なひらめきによる面白さより、不満をなくすことを重視する。その考え方は、何作もゲームを作ったり、シリーズものを作る際に、蓄積されたノウハウとなって確実にいかされる。また、プレイヤーの期待に応えたいという志向が強く感じられ、カプコンが裏切らない質の高さを誇るのは、岡本氏が築いたものによると私は思う。

船水氏も、普通に遊べることを重視するタイプ。その気配りはさまざまに、多岐にわたり、ちょっとした爽快感などにこだわる。ゲームとしてまとめていくのが非常にうまい人だなという印象。

一方、西谷氏は私とほぼ同じ頃、ハイスコアを競っていたマニアで、ライターでもあった過去をもつ。マニアだけにゲームに対する理解と理論は深く、ゲーム性について語らせたら右に出るものはない、と私は思う。カプコンからの帰り道に、「早く行ける可能性のある地下鉄で行くか、確実性のJRを採るか、ゲーム性として面白い選択ですね」なんて言われたことを思い出す。ゲームのことしか頭にないのだろうか。（笑）



記念すべきカプコン第1作　バルガス

なぜ「R-TYPE」が生まれたか これが答えだ



フンコロガシのフンをパワーアップさせるという

ぜんじ…まずR-タイプを作られたきっかけからお聞きしたいのですが。

KINTE…新しく16ビットのハードを開発したんですが、16ビットは多くのキャラクターが表示できるし、処理スピードも速いということで、射撃ゲームがいいのではないかというのが、そもそもの始まりなんです。

ぜんじ…フォースというものがR-タイプでは非常にすぐれたアイディアだと思うのですが、どのようにして思いつかれたんですか。

ABIKO…最初は冗談で言ってたんですが、フンコロガシって昆虫いますよね。あれで、自分をパワーアップするのではなくて、フンのほうをパワーアップしたらどうかと。基本的には、画面内に２人プレイヤーを入れて、協力して戦うとかしたかったんです。

やはりありましたよ グラディウスの影響

ぜんじ…グラディウスとかは意識されたんですか？

ABIKO…そうですね。同じ横スクロールということでかなり意識しましたこちらが（と言って隣りのAKIO氏を指さす）もともと相当なマニアなものですから。横スクロールというとイメージが重なるので、違うものをと考えました。

ぜんじ…初めに頭で描かれていた通りに出来上がりましたか。

ABIKO…いや、やっぱりソフトにして作ってもらうと、修正とか変更とかで、かなり変わりました。例えば、フォースは、もともと前後上下の４ヶ所に付けられるということになっていたんですが、ソフト的に難しいんじゃないかということで、前後のみになりました。

パワーアップなんかもほとんど変わってます。初めは、ありきたりに３方向にとぶとかだったんですが、そのままじゃグラディウスとたいして変わらないということで、反射レーザーができました。あれは苦しまぎれです。（爆笑）

ぜんじ…他にはどんなパワーアップがあったんですか？

AKIO…地びき網とかありました。あの頃はとにかくウケを取りたかったから、デザイン的に面白いものということで。その後、わかりやすさとかということで削っていきました。他にも、何かを前にとばしといて、それに弾を当てて爆発させるなんていうのもありました。

ABIKO…基本的には、まず出てきたのがフォースで、その後に出てくる敵に合わせたパワーアップを考えたということです。

ぜんじ…面を作っていく時には初めから順番に作っていくものなんですか？

ABIKO…いえ、ステージごとに作ってみて、後からならべ直すんです。難度的なものがありますから。

ぜんじ…どんな面が最初に作られたんですか？

ABIKO…１番最初は１面です。グラディウスのイメージが少しありますね。その次は７面の壊れていくステージ。それから２ステージのエイリアンです。２面はエイリアン２を見て考えました。その後に３面や４面です。

ぜんじ…各面それぞれ、なかなかすごいアイディアが活かされ、ゲームの世界を創り上げていると思うんですが。

ABIKO…４面なんかは、ソフトで何かのシミュレーションをやってて、キャラクターが線をひっぱっているのを見て、こういうことがソフトでできるならということでやってみようと。それで４面は敵の種類をそれほど多くしないで、ぶつぶつを引くやつを主に、他にはぶつぶつを消すやつと、ぶつぶつに沿って動くやつ、というふうに作っていきました。

７面は、ストーリー的には敵の基地の最終段階でプレイヤーのつぶした敵が処理されていて、ボスのシーンは廃棄処理場ということになっています。

各面は、１ステージで普通の人に遊んでもらって、２ステージで少し先に進んでもらって、３ステージでこんな展開もあるんだぞと先に期待を持たせて、４ステージでぐっと難度を上げてインカムを稼いで、５ステージで違った世界を見せといて、６ステージでそろそろあきらめさせようかな、というかんじで作りました。（爆笑）

２周目はあんまり作りたくなかったですが、サービスで入れました。難度だけはしっかり上げときましたから、好きなように遊んで下さい。

ぜんじ…２周目は相当難しくなってますね。

ABIKO…どうせ２周で終わるなら、全部クリアして終わるんでなく、やられて終わったほうが納得いくんじゃないかと思いました。２周目の５面のボスなんかは、パターンが悪かったりすると難しいと思います。死んだりすると不可能に近いんじゃないかと思います。

FM音源は初の試み

ぜんじ…今度はサウンドについて聞きたいんですが、企画のほうからサウンドのほうにいろいろ注文がありましたか？

SCRAP…たくさん注文ありましたよ。基本的にはシリアスにしてくれということです。もめたのもいっぱいありまして、その中では、戦艦の音を入れてくれというのがありました。３面の巨大戦艦ですね。

私は、あのゲームにはその音はいらんのではないかと言ったんです。実は、戦艦の動く音が思いつかなかったんです。巨大戦艦てのは実際にはいないもんでしょ。実際にない音は難しいですよ。（爆笑）

ぜんじ…企画のほうではどんな感じで注文を伝えてこられましたか？

SCRAP…リズムを言うんですよ。ドンタッタとか。表現は実に大ざっぱなんですが、それに合わせて作っていくわけです。たいへんですよね。絶対だめだ、と言われたものもたくさんありました。倍以上のものがボツになっています。

ぜんじ…フォースの着脱の音が印象に残っているのですが、どういうイメージで作られたんですか？

SCRAP…それはやはり切りはなすとかいう感じ

●出席者　アイレム　KINTE（チームリーダー）ABIKO（ゲームデザイン）AKIO（キャラクターデザイン）SCRAP（サウンド）SUM（ソフト）YOSHIGE（キャラクターデザイン）MISACHIN（ソフト）K・H（サウンドソフト）
●インタビュアー　ゲーメスト　石井ぜんじ・GOD鈴木　（敬称略）

R-TYPE

アイレム
1987.12月号 ゲーメストNO.15に掲載

で…（笑）

あいつは意外に汚らしい感じがするでしょ。ようわからんやつだなと思ったんで、これは逆にきれいな音をつけてやらんといかんなと。もっとはっきりしているやつだったら、変な音でもよかったんですが。

他は、R-タイプ全般としては全体的に映画音楽を意識してみました。映画音楽では２秒～３秒の単位で、その瞬間のインパクトを考えていくらしいです。それで自分もやってみたいなと。

ぜんじ…今回はアイレムでは珍しいＦＭ音源ということだったんですが、ＰＳＧとＦＭ音源の違いについてはどう思われますか？

SCRAP…ゲームには、ＰＳＧのがむいているかなと思うこともあります。ＦＭ音源の音は美しいんですが、自然すぎてゲームセンターではわからなくなってしまうんです。どっちもどっちですよね。

だいぶ変わりましたよ キャラクターの色

ぜんじ…今度はキャラクター担当のAKIOさんにお聞きしたいんですが、キャラクターはどれくらい描かれました？

AKIO…キャラクターを描いた量ですか…。（少し考えて）いっぱいや。（笑）

こちらがキャラクター描いて使ってくれというのと、描いてくれと頼まれたのと両方ありました。こちらが、こんなん使ってくれとどんどん出していきましたよ。１面のボスとかは初めに絵が出来上がってました。

ABIKO…先に出てきて使ってくれ言うんです。こんなにでかいの、こりゃ使わなしゃあないと。（爆笑）

ぜんじ…キャラクターを作った時に考えついたように動かしてくれましたか？

AKIO…わかってくれた時もありますし、私のほうが勝手に勘違いしてたりしますね。撃てるはずのない砲台があったり。

また、出来上がってから大きく変わったことといえば色ですね。初めは巨大戦艦はジェット噴射がまっ赤だったんです。ブルーじゃなくて。

SCRAP…あれはたしか、私が異次元の世界に火なんかないんちゃうかーと言ったんです。それを彼が真に受けて。彼、気が弱い人ですわ。（笑）

AKIO…赤い色の時はリアルな感じだったんですが、水色になってからまた一味印象が変わったと思います。５面の蛇なんかも初めはブルーで、ブルーとピンクのパステル調だったのが、後ではあんなにシブくなりました。全体的にはどんどん渋くなっていって、初めとは印象が大分違うものになりました。

細部にこだわり続けて

ぜんじ…ソフトのSUMさんはどのような苦労がありましたか。

SUM…シューティングゲームということで、オーソドックスな形がありますから、多少タカをくくっていたんですが、とんでもない資料をもってこられて苦労しました。

例えば、フォースと合体したときに、上に上がる時と下に下がる時とフォースの回転が違うんです。わからなかったでしょう。また、左右に動くとフォースがばっと開いたり、すぼまったりしますね。彼は（ABIKO氏のこと）誰も気がつかないようなことにこだわりつづけるんです。

他にも、フォースは自分で障害物をよけて進むとかいうのもソフト的にはたいへんでした。

GOD…フォースはたまに変な動きをしますね

SUM…地形によってはよけてくれないで、はまってしまったりします。プレイヤーのかわりをするようなものですから、動きは難しいです。

GOD…ビットもじつにおもしろい動きをしますね。

SUM…あれもかなり苦労して時間をかけてやりました。ゴムひもをつけているように作ってくれといわれまして。ソフトとしてはかなりむずかしいことので、そんなことをしてもほとんど誰も気づかないというんで反対したんですけど。

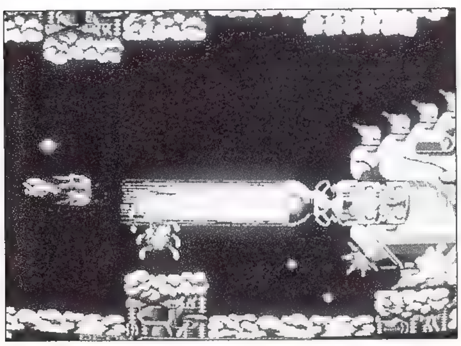
ぜんじ…他の皆さんも、最後に苦労した点などを教えて下さい。

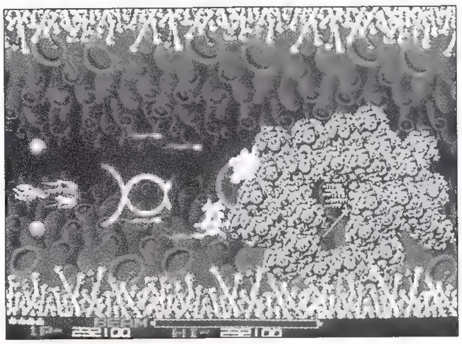
YOSHIGE…キャラクターデザインの時、イメージを掴むのと、それに合わせてデザインを考えるのに苦労しました

MISACHIN…Ｒ－タイプのスタッフの中で唯一の女性メンバーです。データの絵を交換するのに、膨大な量だったのでそれはもう大変でした。

K・H…私がＲ－タイプのサウンドで苦労したのは新しいＦＭ音源用の作曲、音色エディッタ等の開発用ソフトがなかったということ。ですから、企画から提出された音色が、実際に出してみると違った音色に聞こえることがあるということです。SCRAPさんには、ずいぶん苦労かけてしまいました。

ぜんじ…皆さん、ご苦労さまでした。





R-TYPE Q&A

回答者はＲ－タイプ開発の皆さん

●問１　Ｒ－タイプの名の由来はなんですか？

答　ＲはRAY、光の頭文字です。武器の光線の種類がいろいろあるということでつけました。

●問２　敵はどういう狙いで自機に弾を撃ってくるのですか？

答　すべて16方向に撃ちます。その中でプレイヤーに近い方向に撃ってくるわけです。

●問３　５面のボス、ヘドロの本体の動き方は？

答　完全なランダムです。画面上のある１点を決め、そこに近づけばゆっくり、遠ければ速く動きます。これを繰り返すわけです。

●問４　自機の当たり判定は？

答　自機の真ん中たった１点です。その分、敵や背景の当たり判定をみかけより大きくして不自然でないようにしています。

●問５　スピードは何段階まで取れますか？

答　５段階までです。

●問６　６面のドッブは、フォースを前に付けて波動砲で撃つと逆から壊せますが、どうしてですか？

答　波動砲の壁を突き抜ける判定と、敵を突き抜ける判定で矛盾ができるので、わかっていたんですが対処しきれませんでした。

●問７　４面のボスは動き方が違うことがあるんですが…。

答　３つぐらいのパターンがあって、ランダムで選んでいます。完全なランダムというわけでもないので、よく調べればわかるのでは？

●問８　面の最後に点数が出るのはなぜですか？

答　プレイヤー同士が競ってもらえるように、稼ぐということを意識してやりました。成績一覧表みたいで、いいでしょ。

石井せんじのちょっと一言

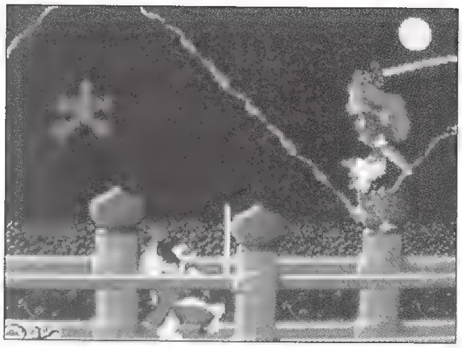
R-TYPEは、企画のABIKO氏とキャラクターデザインのAKIO氏という、２人の両巨頭が存分に力をふるって作られたゲームである。グラディウスが好きという２人が作っただけあって、本格SFシューティングになっている。

ABIKO氏は、料理が得意というちょっと一味違った人物で、緻密なゲーム性と、新しいアイデアにこだわる人物。Ｒ－ＴＹＰＥの次にイメージファイトを手がける。マニアであり、特異な発想をいつも考えている人といった印象。

一方、AKIO氏は、以降アイレムのグラフィックの根本を作っていった緻密な画風の持ち主。R-TYPEこそアイレム伝統のパステルカラーの影響を受けているが、どんどん色はモノトーンになり、細部まで極限に描きこまれたアイレムグラフィックは、他のメーカーには出せない味わいがある。R-TYPEの１面ボスのデザインは、入社の面接の時に見せたものとのこと。

アイレムと言えば、ここでは再録していないが、アンダーカバーコップスの企画者みいはあ氏と、アイレムエアデュエルのグラフィッカー、Ｔ氏も忘れ難い。みいはあの名前は、近年某社の戦車ゲームのスタッフロールにも顔を出している。

「源平討魔伝」開発者大いに語る
怨念じゃー恨みはらさん



ややっ、開発者が編集部にやってきた

9月某日、この日は特別な日であった。なんと、我がゲーメスト編集部に源平討魔伝の開発者がやってきた。

編集部…はじめまして。わざわざおいでいただき、ありがとうございます。みんなでどんなことが聞けるだろうとワクワクしています。まずは源平討魔伝について、製作の意図とか発想、開発中の苦労話とかお話をうかがいたいと思います。

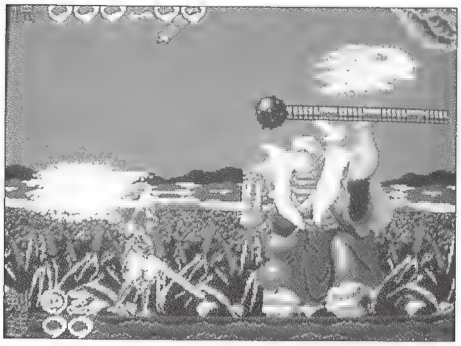
――ゲーメスト編集室で、会談はおごそかに・・・ということは全くなく編集部のみんながワイワイと騒がしい中、ナムコの中潟氏、高橋氏、大久保氏を囲んで、このインタビューはスターとしました。

編集部…自己紹介などをお願いします。

中潟…えぇと、サウンドを担当しました中潟です。この源平の前はサンダーセプターやモトスのサウンドも担当しています。

高橋…キャラクター担当の高橋です。あのバラデュークのキャラクターを作ったといえば、おわかりだと思います。

大久保…私は、プログラムを担当した大久保です。ファミコンのバトルシティのプログラムもやりました。大学時代は、パソコン雑誌にゲームプログラムを送ったりしていたんですよ。



敗者の怨念がパワーなのだ

編集部…なるほど、なかなかすごい人達なんですね。ではまず、源平討魔伝のアイデアがどこからきたのか教えて下さい。

大久保…まず、純日本的なものを作りたかった、というのが始まりです。時代劇というと江戸時代と相場が決まってるんですが、それではありきたりすぎるので、時代を他に求めたわけです。一方、今の日本の人のルーツを探っていくと、源氏、平氏、藤原氏の3つに集まっていくらしいんです。その中の2つが、日本を2分した争い、僕は平氏系なんで、歴史のうらみをはらしてやろう、と考えたんです。

大久保…そうすることによって負けた側の怨念という面がハッキリしてゲームの世界も明確になりますからね。

編集部…源平討魔伝は、映像的にもサウンド的にも際立っているんですが、何か理由があるんですか？

中潟…それはですね、ナムコの社内に映像や音楽を追求していこうというセクションがありまして今回の源平討魔伝は、その映像展開という面で、そこと深くかかわっており、本格的なプロモーションフィルムの製作も進んでいます。将来的には、源平討魔伝を映画化するなんていうこともぜひやってみたいですね。

今でも惜しいネ　消えたキャラクター

編集部…開発にまつわるお話など。

高橋…そうですねえ、かなりハードスケジュールだったので、ひと月位、会社に泊まり込んだりしましたね。夜は空調が切れて暑くて苦しいんですよ。個人的には、数多くのキャラクターがボツになったのが残念です。容量の問題で、入りきらないわけです。入れたつもりが手違いで消えたり泣かされました。それに、今回はバラデュークの14倍というキャラクター容量なので、絵を書くのがひどく大変で、アルバイトの人と必死になってやりましたね。

編集部…プログラムの方でも大変だったんですか？

大久保…えぇ、容量が足りなくて、あっちこっちをけずって、ちょっとでも多く入れようと、やりくりしたのが大変でしたね、まるでパソコンやってるみたいで・・・。

中潟…サウンドのほうでは、このゲームの特徴の音声合成機能に、ナムコ初の声優さんを使って気合いを入れています。あと、今回は本格的にFM音源にとり組んだ作品として、和洋のイメージの融合を狙っています。

編集部…なんか苦労話が多いですねぇ。今のお話の中にあった消えたキャラクターにはどんなのがいるんですか？

高橋…いっぱいいますよっ。仁王様とか、尼さんとか。尼さんなんかは、急に抱きついてきて「ハナシマセヌゾ」なんて言っちゃうんですよ。ちらっと足が見えたりして、色っぽいんです。(笑)

大久保…あと、今回は京都に取材しにいってるんですよ。ちゃんと平清盛にお参りして、いろいろ資料を集めてきたんです。もちろん名物うぞうすいも食べてきました。

編集部…ゲームの中で、お遊びで何か入ってるとかありますか。

高橋…駄洒落の国というのがあるんですよ。しょうもないギャグの連発で、そのくせ敵が強いので笑えないで死んでいくっていうのがナサケナヤですね。

中潟…もう根つめて疲れて仕事していると、本当につんまらないギャグで笑っちゃうんで、それがそのまま入っていると・・・。

大久保…でも、夜に一人で駄洒落をゲームにプログラムしてると虚しいんですよ。(一同その姿を想像して大爆笑)

編集部…一つ気になるんですが四谷怪談の映画みたいに、お祓いなんかはしたんですか。

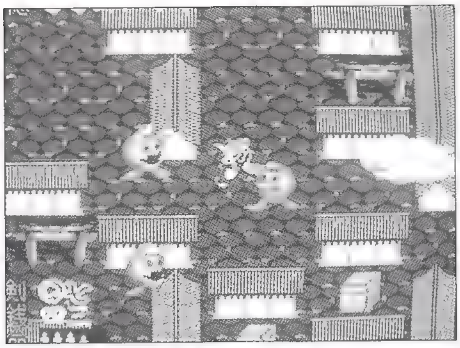
中潟…それなんですよ、たたられたんですよ。京都で清盛の方はお参りしたんですが、頼朝のほう

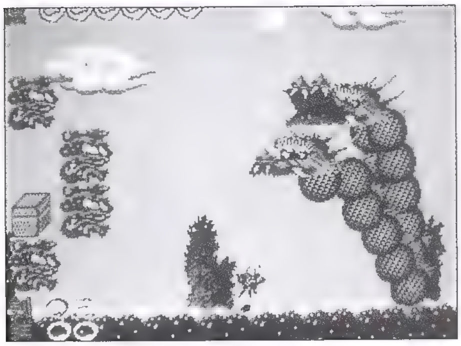
[●出席者　ナムコ　中潟憲雄氏　高橋由紀夫氏　大久保良一氏
●インタビュアー　ゲーメスト編集部員　(敬称略)]

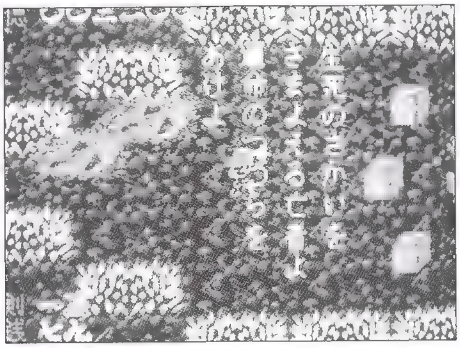
源平討魔伝

ナムコ
1986.11月号
ゲーメストNO. 04に
掲載









石井せんじのちょっと一言

ナムコのゲームというのは、どこかに必ず他のメーカーには出せない特徴があるもの。そんな中でも、異色の世界観を持つ作品、源平討魔伝とベラボーマンを作り上げたのが、彼らのチームである。
中でも、元々サウンド担当の中潟氏は、ゲーメストで連載コーナーを持っていたこともあり、縁が深いという感じ。開発者なら多くの人はそうだと思うのだが、関わったゲームを"自分の作品"として作り、評価されたいという心情を強く感じた。アーケードゲームは企画チームの力で作り上げられるのだが、メーカーの名前しかたいてい出されることはない。そんな自己主張が、特異な世界観をもつ源平討魔伝、ベラボーマンに反映されたのではないのだろうか。特に源平討魔伝はゲーム性に荒さはあったが、ストーリー・キャラクター面ではゲーム史上に残る名作と思う。

はいってないんです。鎌倉ですから、近いんですけど・・・。

高橋…（不気味に）そこで、僕と大久保さんがバイクでコケて血流したり、デザインのバイトの人がビデオの撮影中、岩場でひっくり返ったり、足を、傷口が悪化して切り落とすハメになるとこだったし、悪いことが続きましたね。

大久保…しまいに、みんな呪われて死ぬんじゃないかって。だから、早く鎌倉行ってこようということになったんです。

編集部…それで行ってきたんですか。

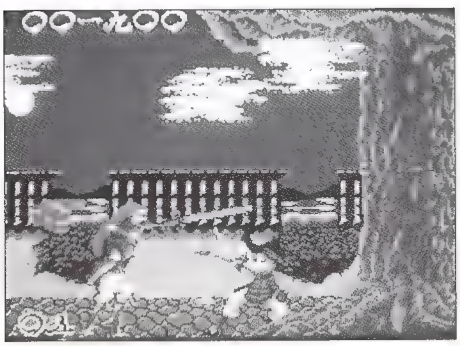
中潟…いや、実は忙しくてまだ行ってないんです。

編集部…じゃあ、最後に源平討魔伝はココが違う！というところをアピールしてください。

大久保…オリジナル性が高く、キャラクターがしっかりしているということです。皆さんも、ここの源平の世界にひたってください。

活発に意見を交換したい

編集部…源平討魔伝製作にかかわるエピソード、面白いお話をうかがってきた訳ですが、最後に、源平討魔伝と離れて結構ですからこれだけは話しておきたい、ということがありましたら、どうぞ。

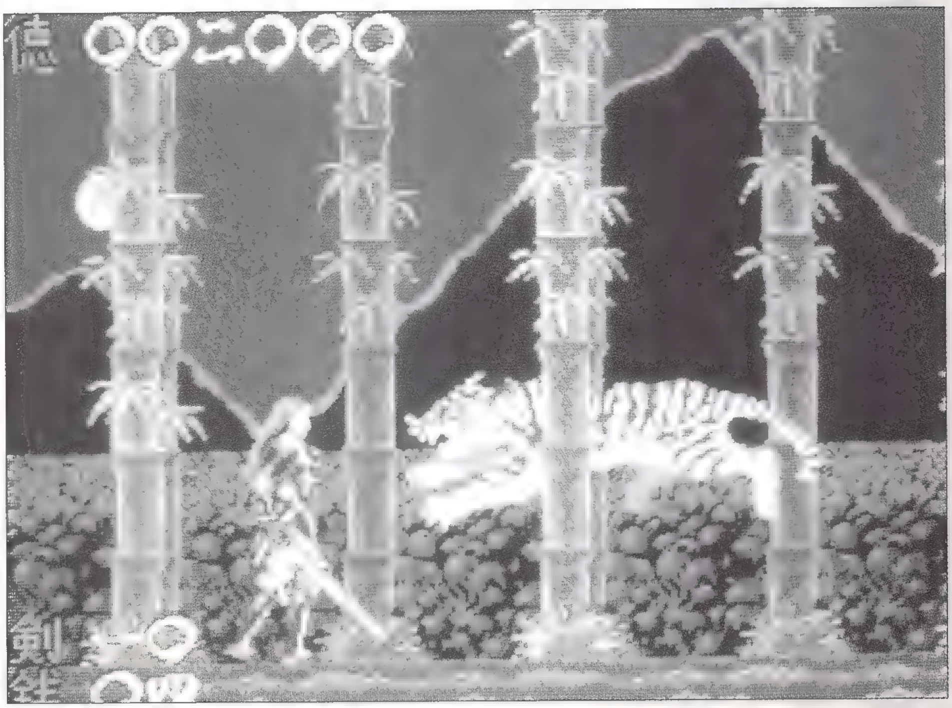


中潟…そうですね。開発にたずさわるものとして、ぜひ実現したいと思うことがあります。前々から希望していたことですが・・・。

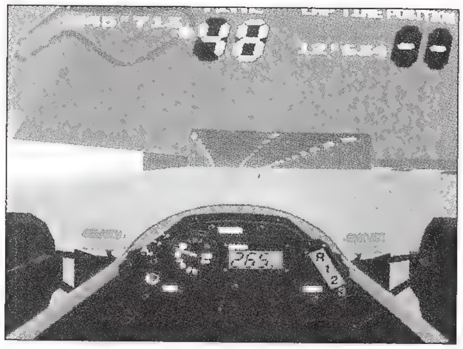
他メーカーの開発者と同じ席で当面している問題、あるいは将来の問題など、いろいろ意見をたたかわせ、交換してみたいですね。同じ仕事にたずさわるものとして、よい意味で刺激し合うことは、必ずプラスとなって、私たちにも会社にもプラスとなってはね返ってくると思うんですネ。

もちろん、開発という仕事の性質、立場から、いろいろとむずかしい問題があるのは当然ですが、それを公的、第三者であるゲーメストさんが一堂に集まれる企画をたてていただけるといいですね。

——貴重な意見をありがとうございます。熱っぽくゲームの話をしてくれたナムコの開発の方々、これからも、もっといいゲームを作ってください。

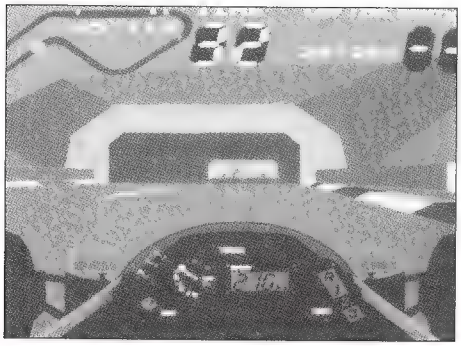


企画から完成まで５年！
筑波サーキットで思わずスピン！



時間はかかったけど すごいものができあがった

ずる･･･ウイニングランというゲームは、いつごろからスタートしたのでしょうか？
田城･･･かなり古くて、企画自体話があったのは、もう５年ぐらい前ですね。
ずる･･･５年前に、今のような感じになるというのは想像できたのでしょうか？
田城･･･全然できませんでした。
ぜんじ･･･最初の企画のものと、できたものとではかなり違ったものになったという･･･？
田城･･･そうですね。でもドライブゲームをつくるということはもう決まってましたので、細かいところが違っても、同じジャンルなので･･･。違うといえば違うし。
ずる･･･まず、どのあたりから手をつけていったのでしょうか？
田城･･･作るのには４年かかりました。まず、ハードウェアから入ったのですが、マシン設計など含めて普通１年かかるものが、それがちょっと長くて２年。それからソフトへ。普通はこんなにかからないですけど。
ぜんじ･･･初めの企画のときに、そのゲームに合わせたハードを開発しようという感じでしたか？
Ｉ･･･最初の企画のときは、どういうハードとは限定されてなかったんです。
田城･･･どうにでもなりうるという感じでしたね。もっと早くできたかもしれませんが、それでは単に今までの延長でしかないですから。



ウイニングランは ポールポジションの後継機

ずる･･･操作系についてですがシフトが複数であるというのは、企画の段階から？
Ｉ･･･そうですね。企画の段階からすでに･･･というより、まあ、その前にポールポジションというゲームがありまして、そのゲームではロー、ハイとあったのですが、このゲームではもっとレースをたのしんでいただこうという訳で増やそうと思っていました。
ぜんじ･･･ポールポジションが世に出たときに、次にでるドライブゲームの企画は進んでたのでしょうか？
田城…そうですね。永遠のテーマじゃないけれど、継続的テーマなので考えていましたね。
ずる…スタッフは４年間ずっと係わっていたのでしょうか？
田城…いえ、そんなことはなくて、作業はハードからソフトへ移っていくので、その間全員がずっと一緒ということはなかったです。企画の担当者が唯一ずっとついていたかな。

こんなところに苦労

ずる…作る上で苦労したのは？
田城…いろいろありますが…。ハードウェアのアイデアがあって、それをIC化しないと製品になりませんので、その辺の設計に時間がかかったとか…。
Ｉ…ドライブゲームですから、あとは操作性とか難易度とか、コースの設定とかですね。
ずる…実在のコースを使うというアイデアは考えらましたか？
Ｉ…当然考えのですが、いろいろ問題がありまして…。実在のコースをそのまま採り入れるという方法は初めてのことで制作上相当時間がかかりそうだと…。それに本当のコースを使って一定時間の中で遊べるかどうかという点で問題もあって、今のものになりすました。
ぜんじ…本当のコースだと一定時間で遊べるかどうかわからないというのは？
Ｉ…例えばですね。仮に鈴鹿とすると、3Dですから実際にコースの長さが設定できますから、１周６kmぐらいで作ると、300km/hで走った場合１周１分40秒くらいかかりますから、これを４周するとゲーム時間が６、７分。プレイ時間と売り上げのバランスを考えると…。
ぜんじ…１周が速かったらおかしいとか…。
Ｉ…それはやはりおかしいと思います。3Dで計算してますので、500km/hで走れば500km/hで走ったようになりますからね。
ずる…コースにはバンクコーナーがありますが、実際には数少ないと思うのですが…。
Ｉ…3Dの効果というのでしょうか、バンクすれば背景もバンクするので、グラフィック的に、プレイ面でも面白いものになると考えてとりいれました。

敵車には個性はあるかな

ずる…車によって性能は違うとかというのはありますか？
Ｉ…多少ですが、違いますね。
ずる…マクラーレンの車が速いとか…。
Ｉ…速いですね。
ずる…予選をやって、自分以外の順位も入れ変わったりしているのですが、敵車も順位を争っているのですか？
Ｉ…その辺はある程度乱数で、ある程度決まりがあるんです。
ずる…タイムアタックする上で２位の車に押してもらうテクニックがあるのですが、２位の車が違うと何となく変わってくるのですが…。
Ｉ…そうですか。一応、設定では２位の車が敵車の中で一番速いのですが、特に個性は持たせてないんですがね。
ずる…そうですか。では自分の思い込みですね。

［●出席者　ナムコ　田城幸一氏　プロフェッサーＩ氏　赤倉一久氏
●インタビュアー　ゲーメスト　ずるずる　石井ぜんじ　（敬称略）］

ウイニングラン

ナムコ
1989.9月号
ゲーメストNO.36に
掲載



壁ターンの存在について

ずる…速く走るために存在するテクニック「壁ターン」というものがあるのですが、これについて。
I…それは不本意ですね。
ぜんじ…どのくらい違うの。
ずる…普通に曲がると200km/h近くで、壁ターンを使うと230km/h以上、運がいいと260km/h～270km/hで曲がれてしまいます。まあ、そのテクニックをマスターするのに時間がかかるんですが。
田城…でもあれって難しいですよね。あまりガシッと壁で止まっちゃうと変ですし。まあ、上手い人にしかできないから。
I…当然予想はしてましたけど、何らかの裏ワザみたいなものはでてくるものと思ってました。

筑波サーキット貸切！即スピン？

ずる…実際にレースを見に行ったりもしたのですか。
I…参考にする上で、見るというよりやってみました。実際に筑波サーキットを借りて、FJ1600というフォーミュラーカーの入門のマシンで走ってみました。
ぜんじ…それは取材としてですか？
I…そうですね。
ずる…趣味で走ったとか…。(笑)
I…ハハハ…。
ずる…実際に乗ってみて、どうでしたか？
I…FJの場合は割と乗用車感覚なので、それほど難しくはなかったです。
ずる…直線ではどのくらいでましたか？
I…どのくらいでましたかねぇ。200km/h位かな？1600のエンジンだから。タイヤがむき出しの状態ですから。独特な感じがしました。
ずる…何周ぐらいされたのですか。
I…5周くらいです。何せ筑波を走るのも初めてだし、FJのマシンに乗るのも初めてでしたから。
田城…そういえば、誰かスピンしてたような、誰でしたっけ。
I…私です。スピンして車を壊しました。(笑)

ウイニングランの今後は？

ずる…話によるとウイニングランの通信機能付きが出るということですが、どの位進んでますか？
田城…そうですね。広告には書いてあるの出るんでしょう。
ぜんじ…基板のほうは最初から通信機能付きだったんでしょうか？
田城…はい、付けてあります。
赤倉…発売に関しては、いろいろと調整中です。
ずる…そうですか。ウイニングラン自体面白いし、リアルなので早く出まわって欲しいですね。
今日はどうもお忙しいところありがとうございました。

途中、映像プロジェクトの金子さんが、たった今編集し終わったビデオをもって現れたり、もっと面白い話もあったのですが…。
ウイニングランの基板には、まだ容量が余っているとのこと。これから先期待できそう。
もう次のプロジェクトに入っているそうなので、次回作を楽しみにしてます。

開発者プロフィール

<当時のプロフィールです>

田城幸一（開発3部課長）
1954年　東京生　A型
1978年　千葉大学工学部卒
同年　ナムコ入社
開発畑一筋　現在課長
代表作としては、「ポールポジション」「ファイナルラップ」などドライブゲームの第一人者。

プロフェッサーＩ（開発3部主任）
1957年　千葉生　A型
1981年　日大理工学部卒
同年　ナムコ入社
ビデオゲームとしては「ウイニングラン」が処女作だが「Mr.プロレス」の開発にもたずさわっている。趣味もカートと「レース」一色。

石井ぜんじのちょっと一言

ナムコのドライブゲームといえば、古くは1988年のポールポジション、続編のポールポジションIIが大ヒットしたものだ。途中、セガのアウトランなど体感ゲームに押された感はあるが、ナムコとて手をこまねいていたわけではない。このインタビューで、ナムコにはドライブゲーム作りの伝統が生きていて、着々と新作へ向けて努力が続いているのだなという感を新たにした。
ウイニングランといえば、日本初の3Dポリゴンドライブゲームである。今から思えば画期的なことだったのだが、インタビュー当時は、私はまだその歴史的意義、技術的可能性については気づいていなかった。ただ、「箱のような形のものを走らせるまでが大変でした。そこまでできれば後は楽ですからね」という言葉が印象に残った。
実物に近いドライブゲームを目指して3Dポリゴンにたどりついたわけだが、特にハード面の技術というのは、長く継続した情熱による、技術の蓄積が大事なのだなと深く感じさせられたインタビューであった。



コンセプトは爽快感
その人なりに楽しめるゲームを作ろう

タイトーの大型筐体「ナイトストライカー」。未来感覚の白い筐体が目にまぶしい。君は挑戦したか!? われわれはこの大作を開発したパパラ快刀さん（企画）を始めとして、サウンドのMARさん、ソフトの3Dマスターさんとの接触を試み、ついにインタビューに成功!!

コンセプトは「爽快感」

T.J…いつ頃から開発にとりかかったのですか。

快刀…実は、私が入社する以前から企画が３本ほどあって、最初は宇宙もののドライブゲームだったんです。チェイスH・QがSFになったようなものだったんですが、さまざまな理由でボツ。試行錯誤した結果、現在のものになったんです。

開発中に念頭においたのはスピードがメチャクチャ速くて、何の考えもなしに敵をやっつけられる、爽快感のあるゲームにしようということでした。
どんな人でもプレイできる簡単なもので、かつテクニック的に奥行きがある。でも、そのテクニックが使えないとダメというんじゃなくて、普通にプレイしてクリアできて、さらに余裕のある人はその領域に踏み込める、という感じにしたかったんです。なかなか欲張ってるでしょう？

例えば、ホーミングミサイルのような…そういうフィーチャーをつけた時点で、このゲームはできたも同然みたいな気分になりました。
ビジュアル的には、ソフトの人と話してやっていきました。

3D…でも、ほとんど一方的に押しつけられたような気がしますけれど…。（笑）

快刀…あれ、そうですか？「ちょっと難しいけれど分かった、やるよ」という感じで押し進めていきましたけれどね。（笑）

あと、最終面では、何かしないと受けが悪いと常々感じていました。地獄めぐりみたいに、自機が変わるのは、私の得意技みたいなものですね。でも、最終面で自機の攻撃方法が変わるということは、ゲームを作る上でいろいろと勉強になりました。

T•J…快刀さんから無理な注文を押しつけられて、3Dさんはどうでしたか。

3D…見た目の派手さを追求しよう、という点はお互いに一致していましたから、やれることはなんでもいれてやろう、ということでそれなりにこちらでもがんばってみました。

T•J…音楽の方はどうだったのでしょう？

MAR…かなり時間がかかって苦労しました。

T•J…最初に快刀さんの方から依頼がきたときはどういう注文だったのですか？

MAR…聞きやすいものを、ということで特に制約はなく、サウンドやさんのイメージで作ったので、そういう意味ではとても楽しく仕事ができました。ただ、自由にやることになった分、やることが増えて量が多くなり結局自滅してしまいました。（笑）

T•J…何曲ぐらい作られましたか？

MAR…発売されたバージョンでは20曲ぐらい入っていますが、最初は30曲近く作りました。

T•J…かなりの量の曲を作られたんですねえ。

MAR…曲のイメージとしては、近未来の夜、ということでとにかく「夜」を念頭に置いて作りました。期間的には作曲で１カ月、データを作るのに約１カ月で、合わせて２カ月ぐらいかかりました。

筐体は近未来感覚バリバリの自信作

T•J…では次に筐体についてお話を伺いたいのですが、特殊な筐体を使っていますよね。

快刀…この筐体の特徴はライトとシート調整なんですけれど、ライトのほうは最初なかったんです。メカの担当のものが「こういうライトシステムアイデアがあるんだよ」といって話をもちかけてくれたので、「それ、いただき!!」ということで、つけてみました。

かなり臨場感を出していると思いますので、このアイデアは大成功でしたね。

シート調節のほうは、足が長い人でも短い人でも、やりやすいように、ということで自然とああなりました。ジョイナーでも小錦でもプレイできますよ。

T•J…なるほど。私が初めて見た時は可動筐体かな、と思ったんですすど、なぜ、そうしなかったんでしょうか？

快刀…可動させなくても臨場感の高い筐体を目指しました。大阪のショーやゲームセンターでご覧になった方はご存じでしょうが、バリバリのかっこいい筐体でしょ。自信をもっています。

T•J…一番、苦労した事はなんですか？

快刀…各担当者の作業量が多かったことが一番の原因でしたが、コントロール系統にもだいぶ悩まされました。いろいろ試してみたのですがどれもうまくいかずに、結局、今のアナログレバーになりました。アタリの「スターウォーズ」に使われているコントロールパネルのアイデアもあったんですが。

MAR…サウンドでは、スピーカーが筐体の下の方にしかつけられなかったので、そこで悩みました。

T•J…コントロール系統はかなり気を使ったわけですね。それじゃあ、精神力を使い果たしちまったぜぇ！というぐらいに力を入れたのはどんなところでした？

快刀…企画で一番力を入れたのは「ネームエントリー」ですね。

ちなみに、このゲームには最終面で一部、アイテムが自機に装着する以外、アイテムがありませんが、これは「バリバリ撃っている最中にアイテムによって有利になったり不利になったりするのはゲーム性を落とす可能性があるのではないか」ということでカットしました。爽快感も失われてしまいますしね。

T•J…ずばり、「このゲームの売り」はなんでしょう？

快刀…ノンストップシューティング（画面が止まることがない）ということで、何度も言いましたが爽快感が味わえることが一番の売りです。

開発スタッフ提供マル秘攻略法だ!!

T•J…ではゲームの内容の質問に移りましょう。誘導弾がメチャ難しいような気がするんですけど、気のせいでしょうか？

快刀…ゲームを全体的に見て、以前よりも楽になったんですけど、あまり簡単にクリアされてしまってはプレイヤーの方としても面白くないんじゃないか、ということで、誘導弾だけはちょっと厳しめにしちゃいました。

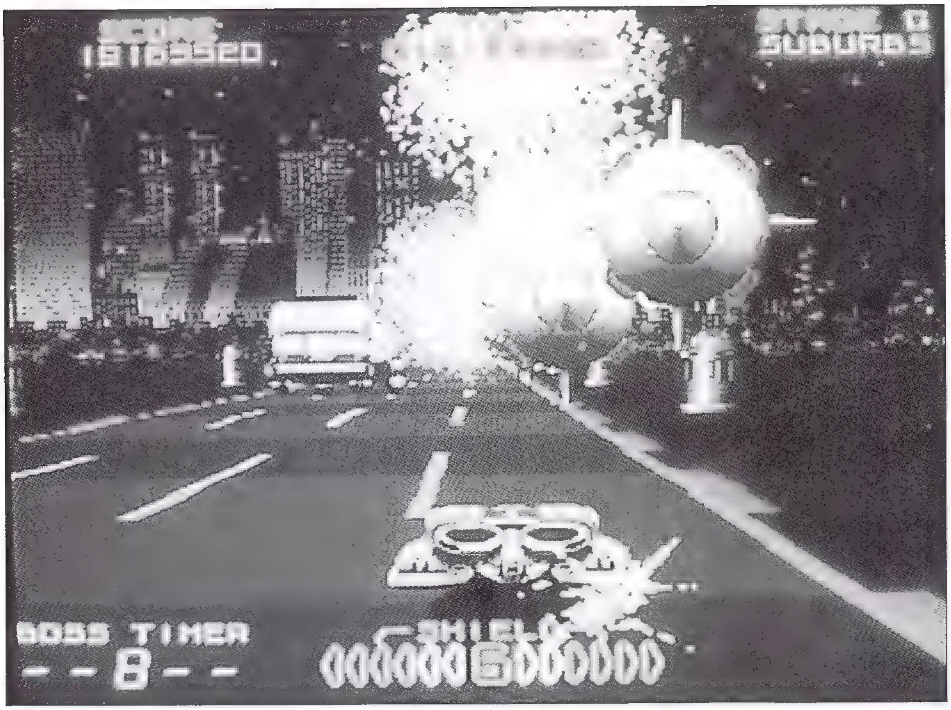
でも、十分１コインクリアはできるようになってます。私もやりました。作った本人がクリアできないようではしょうがないですからね。

ちなみに、自機がやられてしまっても弾は撃つことができるので最後の悪あがきもしてみてください。あと、誘導弾はいくつかのよけ方のバリエーションがあるんです。木の葉落とし、とか・・・攻略本も作ろ

［●出席者　タイトー　パパラ快刀氏　MAR氏　3Dマスター氏
●インタビュアー　ゲーメスト　T・J　（敬称略）］

ナイトストライカー

タイトー
1989.10月号
ゲーメストNO.37に
掲載



うかと思ったのですが、ゲーメストの方の攻略でマスターしてください。

T•J…いやあ、快刀さんのゲームのうまさに脱帽。まさしくマニアです。

ところで、シーンの中で変わっているなぁーというのが「寺院」のシーンなんですが、あれは何か意味があるんですか？

快刀…全く意味はございません。単なるお笑いでいれてみただけです。単に私が変なのが好きだからなんですよ。（笑）

ところで、私、１面の安全地帯を見つけちゃったんです。一番最初の戦車がありますよね。あれが出す弾をよけて、ある位置にいると敵の弾が自機の上を素通りしていってしまうんですよ。

T•J…えっ!?そ、それは一体どこなんですか!?

快刀…えへへ、今はまだ秘密にしておきましょう。一応、今ヒントは言ったつもりだけど、画面の右側ですよ。

T•J…あ～ん、気になるなあ。

快刀…もう１つ、一定条件のもとで隠れボスも･･･。

3D…おっと、それは言っちゃいけないよっ！

T•J…満足度はどんなものでしょうか？

快刀…今回は気合いを入れたので地獄めぐりより満足度が高くて85%位ですね。100%と言ってしまったのでは、そのゲームもたかが知れてますからね。とにかく生涯最高の作品です。

T•J…すごい!!かなりの自信。

MAR…70%ぐらいですか。

3D…数字でいうのは難しいですけれど、あえていうのなら７割がたってところですか。

T•J…なるほど、皆さん、気合いバリバリって訳ですね。

では、最後に全国のナイトストライカーファンにメッセージを一言お願いします。

快刀…末長く、かわいがってやってください。

MAR…視覚的にインパクトが強いので、スピーカーの方にも耳を近づけて見てください。おすすめの曲は寺院と地下工場の曲です。

快刀…私は郊外の曲がおすすめですよ。

3D…今までに作ったもので一番、気に入っています。ぜひ、100円玉でかわいがってやってください。

T•J…今日はどうもありがとうございました。

開発者プロフィール

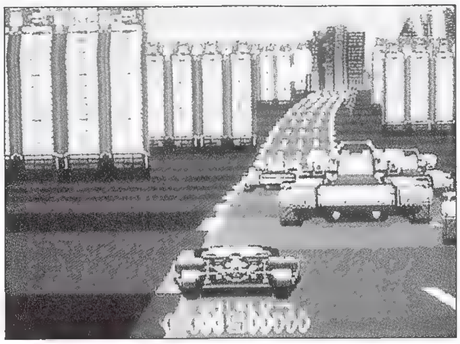
<ナイトストライカー開発３人>
企画担当・パパラ快刀氏
サウンドの静かなる男MAR氏
ソフトの3Dマスター氏

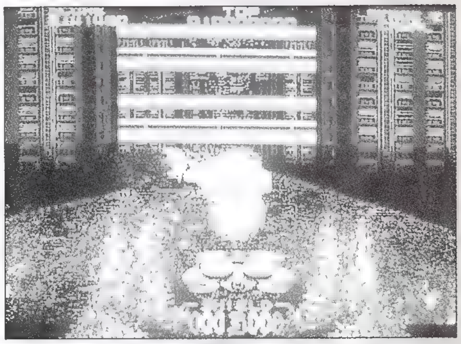
石井せんじのちょっと一言

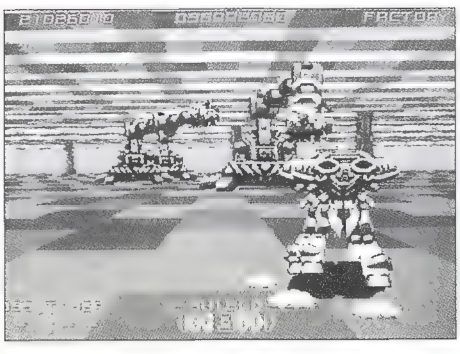
快刀氏は、名作ナイトストライカーの他に、地獄めぐり、キャメルトライ、ウォリアーブレード、ソニックブラストマンを手がけた開発者である。どれもこれも、ひとくせもふたくせもあるゲームばかり。それでわかる通り、大変なゲームマニアである。

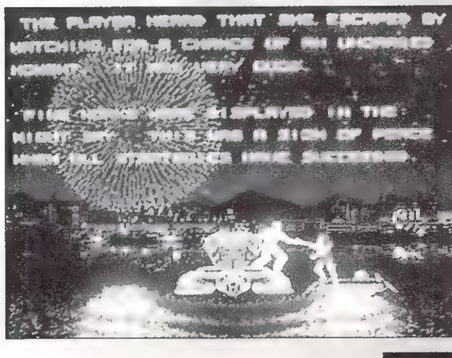
かつては、マーブルマッドネスに燃えたとのこと。その熱い想いは、キャメルトライという秀作に結実している。もう１つ、そのマニアぶりを示すエピソードがある。地獄めぐりの２回めの取材の際、「ラストボスの攻略法がわかりましたよ」と教えてくれたことである。開発者にラストボスの攻略法を教えてもらったのは、後にも先にもこのときだけ。自分のゲームですら、楽しんでしまうマニア心を持っているのだ。

ゲームの特徴を見てみると、奇抜なアイデアが光るが、どれもゲームになっていてとりあえず遊べるのがわかる。快刀氏の開発者としてのセンスが、そこに表れていると思う。









アフターバーナーII

SEGA1988

限りなく現実に近く、しびれるような シミュレーションゲームをつくりたい

[
●出席者　セガ　YU氏（担当開発者）　RYU（コンシューマ部担当）
●インタビュアー　ゲーメスト　POP小玉　SPY大和
C・C　GOD鈴木　石井ぜんじ（構成）　（敬称略）
]

セガ
1988.1月号
ゲーメストNO.16に
掲載

マークIIIに移植4メガは業界初ですよ

小玉…それではまず自己紹介からお願いします。

YU…初めまして。電源を入れたときにネームエントリーに、いつもYU、と書いているのが私です。アフターバーナーの企画、ソフトウェア・コーディネートをやりました。

小玉…これまでの体感ゲームにもYU、という名前がちょくちょくでてきますが…。

YU…ハングオンが初めで、スペースハリアー、アウトランとやってきました。

RYU…私はコンシューマー部開発担当のRYUです。これまではアウトランの移植を手がけました。今回は体感ゲームの移植は2回めということですが、ハード面が違うので、できるだけ本物に近づけようよ大変な思いをしています。
他にあんみつ姫等のキャラクターシリーズもやってきました。

小玉…初めに、今回はマークIIIで発売される「アフターバーナー」のことからお聞きしたいのですが。

RYU…今回のソフトの特徴は新しく4メガでやっているということです。従来は1メガか2メガでしたから、4メガは業界初じゃないんですか。
容量が大きいので、グラフィックも動きも元に近いものが完成されると思います。
小玉…家庭用のほうは業務用と同じ23ステージあるんですか？

RYU…23ステージではありませんが、業務用でも給油シーンは18なんです。そういう訳で、家庭用のほうは一応18ステージということになってます。

小玉…ゲームの内容は業務用とどう変わっているのですか。それともほとんど同じなんですか？

RYU…ほとんど同じにしようと努力はしています。全部が全部同じではないですけれど。背景なども近づけるようにしています。

小玉…スペースハリアーの時は難しすぎるとか動きが悪いとかという意見もありましたが、今回はその点どうなんですか？

RYU…アフターバーナーの場合は、初めは易しくしようと思っています。アフターバーナーはスペースハリアーと動かす方式は同じですが、別物と考えてもらった方がいいのではと思います…。今回はまだ残念ながらお見せすることはできないんですが、もう画面も動く状態になっています。今はがんばって作っている最中ですから期待していて下さい。

小玉…宙返りはするんですか？

RYU…それは同じようにします。業務用の資料かなにかあったら見せてくれとYUさんに聞いたら、実物を見てくれといわれました。（笑）
マスターシステムはFM音源も積んでるし、グラフィックもハリアーよりも良くなっていると思います。

まずやりたいことが第一 企画は変わってきます

GOD…それでは今度は業務用の方をうかがいたいのですが、アフターバーナーの企画はいつごろから始められたのですか？

YU…去年（86年）の12月の初め頃だったと思います。ぼくらの企画のやり方っていうのは、一般的なやり方とは全然違ってて、普通は企画があってスタートするんですが、まとまらないうちからいっちゃうんです。

まず初めにやりたいことがあって、その中で面白いのができた場合に、これでやってみようとかということになるんです。

すごいムダのある方法だと思います。3つ進む道があったら3つやってみて、どれがいいか試してみます。1つ選んでダメだったら戻ってやり直しますし、どれに行くかわからないんです。

だから、僕たちの場合は一応企画書というのはあるんですが、それはかなり漠然としたものなんです。企画はその状況に応じて常時変わってきます。

小玉…アフターバーナーの元のアイデアは、映画とかに影響されたとかあったんですか。

YU…映画で「トップガン」とかありましたよね。あの映画を見る前にもう戦闘機のゲームにしようかということでまとまりつつあったんです。初めは「天空のラピュタ」ってありましたよね。例えればあのような感じのSF的なアニメっぽいものを考えていたんです。

でも、セガの体感ゲームは日本だけでなく、アメリカやヨーロッパ等、世界各国に輸出されているわけですから、どの国の人にもわかりやすく親しめるようなものにしたほうががいいのではないかということになりまして、今のような自機がF-14という形に方針を切り換えることにしました。
特にアメリカ人は日本のアニメっぽい画面の空想の世界より実際にあるものを好む傾向にあるようです。今ではアメリカ人も日本的な空想の世界もだいぶ理解されるようになってきてはいますけれどね。

まずかったですかね 舞台は地中海からソ連へ

GOD…大型筐体ともなると、かなり開発費用がかかると思うんですが、そこらへんはどうでしょうか。

YU…さすがに開発費用は最大のマル秘事項ということで、パス。でも、普通のテーブルに較べて、ハードウェアをその度ごとに変えなければいけないので、比較にならないほどの高い費用がかかってくることは確かです。共通部品というのがないですから。ボード、マスクロム、筐体等を全部変えていくわけです。それでもまるっきり新しいものというのは厳しいので、ある程度同じものは使います。技術革新の積み重ねですね。

小玉…ハングオンから較べるとかなり進歩してきてますね。

YU…そうですね。ハングオンの時なんかは背景がガラガラでしたから。アウトランから新しい方式を使ってますから、技術的なことをいえば、ハリアー、ハングオンとは全然違います。

GOD…話は変わりますが、あのアフターバーナーの背景はどのような場所を想定しているんですか。

YU…あれは、まず地中海あたりからでてソ連へ…まずかったですかね。（笑）そんな感じでいきたかったんですが。

RYU…私はペルシャ湾とか言われるかと思いましたよ。（笑）

YU…ペルシャ湾は見てないもんで。まあ、ロッキーがやったようにアメリカが敵側をやっつけるというので、売れるだろうと。

実際の風景だと、なかなかうまくつながっていかないんですよ。だから、結局は頭の中のイメージが大きいです。

小玉…14面にはピラミッドとかがあって、南アメリカのような雰囲気があるんですけど…。

YU…いや、あれはヨーロッパにもありますよ。イタリアあたりに。

小玉…そのような背景を描かれるときというのは、実際に見に行ったりするんですか？

YU…アウトランと時は見てきました。でも、今回は時間がなくて。

小玉…写真集とか参考にするんですか。

YU…そうですね、海外旅行情報誌のabロードなんかを見たりします。300円ですから。（笑）背景などは、できるだけありそうな世界にしたいと思っているんですよ。

C・C…アメリカやヨーロッパとうに出されているそうですが、ソ連にも出しているんですか？

YU…ソ連には16ビットはダメみたいですね。ココム違反になるらしいです。

小玉…そこは8ビットをつないで戦闘機をミグにして、アメリカの戦闘機を撃ち落とすとか。（笑）

YU…クレムリン宮殿というのはやりたかったんですけど、あきらめました。パターン数が膨大で特に大きいものというのは、容量的にも無理がある訳です。球形だと1パターンですみますが、柱だといくつも描かなければいけない。

小玉…だから、スペースハリアーなんかで6角形の障害物が出てくるんですよね。

YU…ランディングのシーンなんかは大きいですけど、あれは勝手に着陸してしまうので、1パターンのシーンしかないんですよ。

小玉…赤の広場に着陸するとかいうのは…。

YU…着陸してつかまって終わりになってしまいますよ。（笑）いろいろやりたかったことはあったんですけど、開発期間内にやりきれませんでした。

小玉…具体的にはどういうことがやりきれていないのですが。

YU…例えば、飛行機からパラシュートで脱出すつとかやりたかったんです。敵機に乗りうつって、お姫さまを抱きかかえながら降りてきて、アップになってとか、そういうことをしたかったんです。

出てくるキャラクターを大事にしたいと思っているんですよ。ハリアーも、ハングオンもアウトランも人が目立ちますよね。アフターバーナーも人を出したかったんですけど。

開発の立場から言うと いつも満点を狙うんです

大和…アフターバーナーのIが出たときはあまりに難しくて、自分のミサイルのスピードは遅いし、点数は全然入らないしということで、これで全面クリアする人なんか出るのかなとも思っていたんです。

そのうちアフターバーナーIIが出て、これならちゃんとアフターバーナーもついているしスピードを速くしたり遅くしたりできるので面白いなと思いました。Iの欠点もだいたい改善されているようになって、前と違ってちゃんとゲームになっているなという仲間うちでもっぱらの意見でしたが。

YU…アフターバーナーのことを言われると返す言葉がありませんね。アハハハハ〜。

小玉…アフターバーナーの時は自分のミサイルは遅いし、ボーナス面で得点ははいらないし、ゲームとしての部分がイマイチかなという部分があったんですが、IIではその点がちゃんと改良してあって、音楽等もパワーUPしてますね。



GOD…開発者は常に満点を求め、そして現実には満点というものは限りなくゼロに近い、無いに等しいものだということなのでしょうね。
ところで、アフターバーナーご担当のお2人は、今後どののようなゲームを作っていかれるのか、お聞きしたいんですが…。

RYU…家庭用の場合はハードも進歩しつつあるとか言っても、まだまだ業務用とははるかに差がありますんで、いかに、そこの差をつめるかが、これから先ずっと課題になっていくと思います。

YU…これからも体感ゲームも手がけていくつもりです。今までハングオン、ハリアー、アウトラン、アフターバーナーとやってきましたが、大げさに言えば、みんな半分やり残しているんです。アフターバーナーは60点ぐらいですかね。

アフターバーナーはドックファイトをやりたかったんです。今のは全部1対多数ですが、1対1ないしは1対少数の強敵との戦いをリアルに表現したかった。そのへん、もろもろのことが時間、技術的な問題も少しからみまして。

そういう、やり残したことが今後のゲームに反映されていくと思います。

やっていきたい方向性というのはそもそも本物に近いものを作っていきたいということです。

他のドライブゲームを見た時に思うことなんですが、普通の車だったら他の車と接触したりした時に爆発したりいきなり大事故になってしまうことってあまりないことですよね。そこをできるだけ現実に近づけようとしたのがアウトランなんです。

ゲームは現実そのものでないですから、ゲームとして成り立つようにいろいろ工夫はします。それでも現実と較べてオカシイというようなことをできるだけ避けて、実際にありそうな舞台でありそうなことをしたいというのが目指していく方向性ですか。アウトランやアフターバーナーにしろ、まだまだだと思います。これを今、全部完璧にやろうとすると、膨大なコストがかかってしまいます。値段を考えないで作れればいいですけどね。

そういうわけで、シミュレーションというと大げさですが、現実にありそうで、それに近いことをやっていきたいと思います。

石井ぜんじのちょっと一言

ＹＵ氏と言えば、今では知らない人はいないというぐらい有名なゲームデザイナーである。だが、ＹＵ氏のてがけたゲームはバーチャファイターシリーズだけではない。大型体感ゲームとして、ハングオン、スペースハリアー、アウトラン、アフターバーナーIIなども作り上げた、ゲーム史上でも有数なゲームデザイナーなのである。

お会いして感じるのは、非常に凝り性な方で、徹底したこだわりを持っているということ。しかし、それは、その時のブームを追いかけるゲームマニア的な感覚とはほど遠い。流れに乗ってプレイヤーにアピールするというより、自分の世界を持っていて、理想通りに作り上げていく人だと思う。

だからこそ、ゲームの流れを変えるような、普通のゲームマニアが及びもつかないゲームがポンと跳び出してくる。だが、ＹＵ氏にとってはそれは必然であり、現実に近づけつつ、ゲームとしてのバランスを保つという基本の手法で生み出されたものなのだろう。

鮫、タイガーシリーズは私たちが作った！
みんなシューティング好きな人ばかり

マンションの一室からの快進撃！

ぜんじ…東亜プランで作られた一番最初のゲームは何ですか。その当時はどのようだったのですか。

弓削…私は昔、パソコンをやっていたのですが、どうしてもアーケードゲームがやりたくて、東亜プランに入社してゲーム作りを始めたんです。１作目は、某社から出た○○○というゲームなのですが、

その頃はマンションの一室を借り切って狭っ苦しい中でやってました。

上村…私は当時、弓削とは知り合いで、プログラムだけで手いっぱいなので、音楽をやってくれないかといわれてひきうけたのが最初のきっかけでした。

弓削…その後、タイトーから出したタイガーヘリがかなりヒットしまして、これが東亜プランの事実上の１作目となりました。

ぜんじ…友人から聞いたのですが、タイガーヘリの初めに入っているスコアーネームを合わせると、TOA新宿３丁目となるそうですが。

上村…その頃、マンションの一室からまた場所を変えまして、新宿３丁目に移っていました。

ぜんじ…今では荻窪にビルを建てて、快進撃を続けていますね。この大きな理由は、シューティングのシリーズのヒットだと思いますが、どうしてシューティングを作り続けてきたのですか。

弓削…シューティングが好きだったからですね(笑)。初めにタイガーヘリをヒットさせて、次にゲットスターを出したのですが、これが今ひとつダメで。この失敗が影響していますね。自分自身ではかなり気に入ってたのですが…。そんなこともあり、プレイヤーに喜んでもらえたシューティングゲームをやろうということになりました。

ぜんじ…タイガーヘリの後は、スラップファイトがヒットしましたね。

上村…スラップファイトは国内であまり基板の数は出なかったのですが、プレイヤーには喜んでもらったようです。ロングに遊んでもらいました。

弓削…タイガーはできるだけシンプルに考えましたが、スラップファイトはできるだけ多くのものを盛りこもうと思いました。

個人的に隠れキャラなどは好きなほうなんです。スラップファイトを作っていたころに、すでに飛翔鮫、究極タイガーの構想はありました。

うまい人にも存分に楽しんでもらうゲーム作り

GOD…その後、飛翔鮫、究極タイガー、TATSUJINとヒットが続きましたね。

弓削…シューティングで、撃ちまくり、よけまくる快感を追求すると、ショットとボンバーという型に落ち着くんです。ボンバーでまとめて吹っぱし、ストレスを解消してもらおうと思って作っています。

TATSUJINは、初めスラップファイトのようにいろいろやってみようと思っていました。しかし、タツジンレーザーをメインの売りにするなら細かい技をあまりつけない方がよいのではないかと変わっていきました。

YOU・A…どのゲームが一番ヒットしましたか？

上村…究極タイガーが一番ヒットしましたね。日本以外の海外でもヒットしました。

鮫！鮫！鮫！は日本ではあまりヒットしませんでしたが、海外では売れました。国内でヒットしなかったのはマニア向けに難易度を高くしすぎたのが問題だったと思います。

山河…東亜プランのゲームは、縦スクロールシューティングには終わりがありませんね。これはどうしてですか。

弓削…うまくない人はそれなりに、うまい人にはもっと先を遊ばせてあげたいという気持ちからです。マニアはプレイ時間を長くするといわれますが、マニアといわる人たちもうまくなるまでにかなりお金を使うわけだし、もう終わっちゃたじゃつまらナイでしょう。

GOD…うまい人のプレイを見て、やりたいと思うこともありますしね。

上村…そうですね。うまい人がやっていると、自分でもできそうに思うものです。どんな人でも楽しめるゲームを作りたいですね。

グラフィックも自由な気風

ぜんじ…グラフィックの点では、他のメーカーと、絵の描き方について特徴などはありますか？

荻原…ここは他の会社と違って、グランド（背景）と敵とか、描く人がしっかり分かれていないんです。みんなまぜこぜに作って、あとで適当に組み合わせるという感じですね。

ぜんじ…企画との打ち合わせはどのようにやるのですか。

荻原…うちでは企画とプログラマーを兼ねているわけですが、あまり絵柄について細かい所はいいませんね。ある程度自由に描けます。

ただ、何もいわないでいると、ゲーム中の、置いてほしくないところにキャラを置いたり、弾を出すはずのところから出さずに、関係ない所から出したりされてしまいます。こんな時は早めにいわないと直してくれません。

他のメーカーに比べればいいかげんなのかもしれないですけど、これでわりとうまくいっていると思います。

ぜんじ…岩渕さんはどのような絵を描いてこられたんですか。

岩渕…入ったころ、ちょうどゲットスターを作っていたのでゲットスターをやりました。その後究極タイガーをやって、ヘルファイヤーを描きました。

ぜんじ…シューティングのシリーズはいろいろな戦車がでてきますが、何かの資料を見て描いているのですか。

岩渕…うちではあまり資料みたいなものはありませんね。戦争ものは意外に描きやすいものです。ヘルファイヤーなんかは、世界が決まっていないので、自由に想像をふくらませて描けました。

ぜんじ…東亜プランでは、音楽はプログラマーがいっしょに担当していますね。

上村…そうですね。これが東亜プランの特徴だと思います。

当初は、人手が足りなかったし、私も弓削のほうも音楽ができるので自分でプログラムし、音もつけるということになっていきました。

ぜんじ…音を作るとき、どういうことを考えますか。

上村…面の雰囲気に合わせて作るということはあまり考えません。一番考えるのは、ゲームをプレイしている人が、気持ちよく聞ける音楽であるかどうかです。

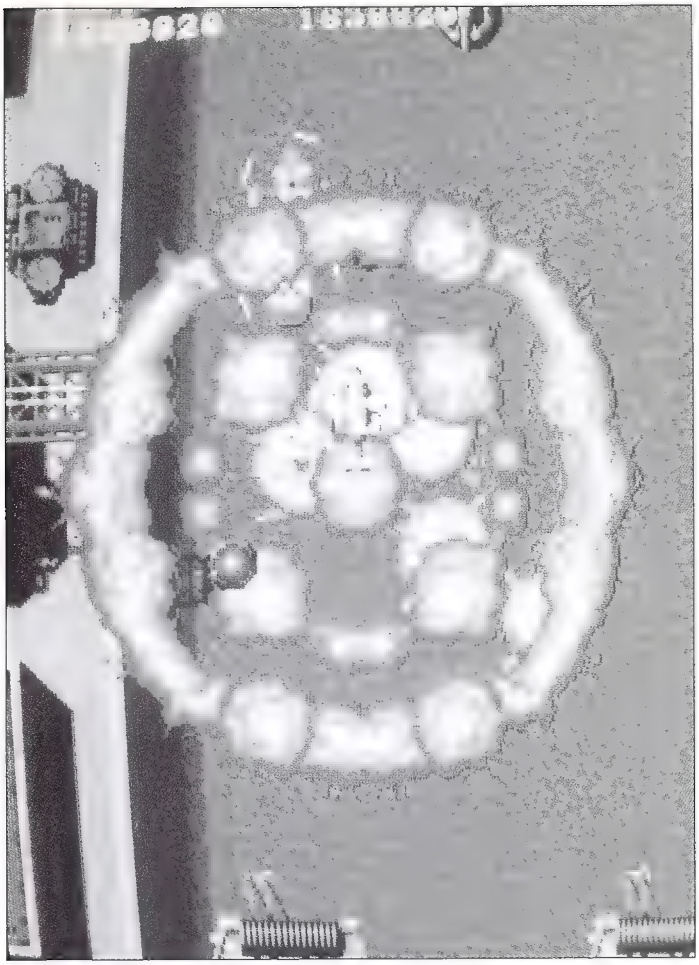
ぜんじ…それでは、それぞれの面の曲の違いはどのように出していくのですか。

[●出席者　東亜プラン　弓削氏　岩渕氏　上村氏
●インタビュアー　ゲーメスト　YOU・A　山川悠里　石井ぜんじ　（敬称略）]

タイガーシリーズ

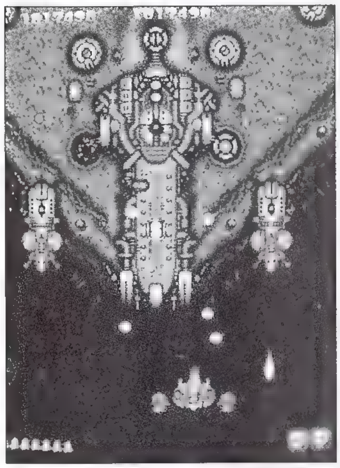
東亜プラン
1990.9月号
ゲーメストNO.49に
掲載

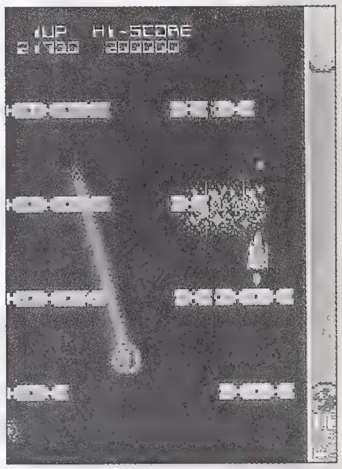
東亜プラン


究極タイガー


飛翔鮫


スラップファイト


タツジン



ハレーズコメット

弓削…ゲームが始まった直後の１面だからとか、前の面と違う雰囲気にしようとか、全体のゲームの流れに合わせていきます。
あくまでも、シューティングシリーズの音はプレイヤーがゲームをやっている最中に聞いて、ノリのいいものにしようと思っています。

ぜんじ…それでは、曲がゲームと合っているかいないかはどこで判断すのですか。

弓削…人に聞いてみたりしますね。でも、面と向かって聞くと遠慮してあまりいってくれないので、そんな時はゲームに音を入れて陰から見ているんです。すると、いいたいことといいますから、それを聞いてきめます（笑)。

上村…だから、レコードなどで曲として聴いた場合、少し弱いかもしれませんね。レコードになったものを聴いてみるとそう思います。

ぜんじ…他のメーカーのサウンド担当の方と話すと、プレイヤーがやっているときに聞こえる音という話題はあまりでないのですが。

弓削…それは曲として作るという姿勢があるからでしょうね。

ぜんじ…プログラムとサウンドを兼ね、なおかつプレイヤーとしてもシューティングが好きだという立場が考え方の差になるのでしょうか。

弓削…そうかもしれませんね。

ぜんじ…最後に、他社で好きなゲームと、これからの抱負をお聞かせください。

弓削…ゼビウス、スターフォースというところがとても好きで、一番好きなのがやっぱり縦スクロールシューティングなんですね。他のゲームを作っていると、内圧が高まってきます。それを一気に開放して、シューティングに爆発させていきます。

荻原…私はハレーズコメットですね。縦スクロールシューティングばかり作ってましたから、やっぱり一番好きなジャンルです。

岩渕…私もシューティングが好きですね。ただ、ゲットスターが気に入っていたのに売れなかったのが残念です。

上村…自分では平安京エイリアン、ロードランナーというところをやってました。でも縦スクロールシューティングゲームは好きです。横スクロールはあまり得意じゃないですね。

縦スクロールシューティングがプレイヤーに支持されてきたのはうれしいことですが、私としては他のジャンルのゲームも支持されるようにがんばっていきたいと思います。

〜インタビューを終わって、みんなつくづくシューティングが好きなんだと感じました。いい意味でのアマチュア精神が生きていて、作り手とプレイヤーの距離がとても近い、それが東亜プランの強みなのではないかと思います。これからもがんばってください〜

石井ぜんじのちょっと一言

東亜プランのシューティングといえば、タイガーヘリ以降、縦スクロールボンバー型シューティングを確立したことで知られる。シューティングファンには忘れ難いこれらの作品を作り出していったのが、この上村氏・弓削氏のコンビであった。

この２人は、アーケードゲーム業界で長年にわたって仕事をしてこられた貫禄というものがすでに備わっていて、受け答えにもよどみがない。ただの企画者というより、開発の体制づくりからなにから、あらゆることを体験してきたことが伺われる。

ウワサでは、東亜プランはマニアは採用しないなんてことも聞いたのだが、東亜プランのシューティングに憧れ、入社した人も多いようだ。若手の開発者たちにも、シューティングに対する情熱がひしひしと感じられた。決してインカム効率のよくないシューティングゲームがすたれないのは、このような人たちが支えているからだろう。

東亜プラン亡き後も、そのゲーム性は怒首領蜂などに受け継がれている。

CONTENTS

GAMEST MOOK VOL.112

ザ・ベストゲーム2

1998年1月17日第1版第1刷発行
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋 己代子
■発売元　株式会社 新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL：03-3293-9321　FAX：03-3293-9329
■印刷　凸版印刷株式会社
■雑誌　63382-13

THE BESTGAME PROJECT STAFF

●編集長　石井ぜんじ
総監修　猿渡雅史
監修・デスク　遊佐孝之
編集チーフ　松井宗達
編集　野口晶　坂上裕　田川祐一郎
馬野雅和
編集アシスタント　我妻禎文　沼崎弘貴
荒川保　岩崎洋子　沼田孝一　亀井博之
竹内正浩　鳥塚享亨　濱田真一　田中正樹

●ライター
ずるずる　FRS-N.O　C・LAN　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん
ACE　K-TAN　珈琲フリーク　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO
KMT　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城
スー　ちゃっきー　善之字元帥　MIO
福田柵太郎

●デザイナー
株式会社新声パブリッシング
（渡辺聡司、日比貴光）
斎藤和義デザイン室
ローリングストーン
株式会社吉野工房
有限会社ユニコード
西村光賢
落合　進

●外部協力スタッフ
株式会社キョーワインターナショナル
AMPグループ/アマチュアライン
小山祥之　氏（AMPグループ/アマチュアライン）
株式会社　暁和

●ゲーム写真協力
株式会社キョーワインターナショナル
ＰＬＣ・大久保店
渋谷会館／モナコ

●チラシ提供
八木貴弘　氏

●参考文献
「究極ビデオゲームフルリスト」
<AMPグループ/アマチュアライン>
「アミューズメント産業」
<アミューズメント産業出版>
「コインジャーナル」<エイ・クリエイト>
「ゲームマシン」<アミューズメント通信社>
ゲームメーカー各社　ゲームパンフレット
ゲームメーカー各社　提供資料

フルリストを完全なものにするために、
皆様からの情報をお待ちしています。

●SPECIAL THANKS TO...
ATARI GAMES（小池裕子氏、他社員）、
GAMEST BBS（加奈子＆ＦＥＬ氏、
榎本武明氏、ＫＥＮ氏、ＳＩＡ氏、楽園五人衆氏、ひまじん氏、他会員の方々）、
前作「ザ・ベストゲーム」にご意見・ご感想をお寄せいただいたすべての読者様

ご協力いただきましてありがとうございました

アイレム株式会社
アタリゲームズコーポレーション
株式会社アトラス
株式会社アリカ
株式会社エイティング
株式会社エーディーケイ
株式会社エス・エヌ・ケイ
株式会社エヌエムケイ
株式会社ティエイティ
株式会社金子製作所
株式会社カプコン
コナミ株式会社
株式会社コンパイル
株式会社サクセス
サン電子株式会社
株式会社彩京
株式会社ザウルス
サミー工業株式会社
株式会社ジャレコ
株式会社セガ・エンタープライゼス
有限会社セイブ開発
株式会社ダイナックス
株式会社タイトー
辰巳電子工業株式会社
データイースト株式会社
テクモ株式会社
株式会社ナムコ
任天堂株式会社
日本物産株式会社
株式会社バンプレスト
株式会社ハドソン
株式会社ビスコ
ビデオシステム株式会社
株式会社ライジング

切り取り線

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

ゲーメストムック Vol.112
ザ・ベストゲーム2 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　都道府県　市郡　区	
☎　(　　)	
1.小学(　　)年　2.中学(　　)年 3.高校(　　)年　4.大学(　　)年 5.社会人　6.その他(　　)	

THE BEST GAME 2 Questionnaire 読者アンケート

❶このムックの感想を自由に書いて下さい。また、このムックに対するあなたの満足度を100点満点中何点かで評価して下さい。

このムックは
100点満点中　　　　点だな。

切り取り線

❷このムックの価格設定についての評価を5段階でお願いします。

高すぎる　少し高い　ちょうど良い　結構安い　安すぎる

❸今後のゲーメストの刊行物で改善してほしい点があれば書いて下さい。

❹その他、ご意見やご感想、メッセージがあれば書いて下さい。

ご協力ありがとうございました。


ARMED POLICE
BATRIDER
バトライダー
© EIGHTING / RAIZING
GOLDEN'S AIR-BIKE
PSYCHIC TEAM
MARIA GOLDEN STRAWMAN
TAG-T'S AIR-BIKE
CRIMINAL TEAM
BIRTHDAY TAG-T ADAM
SHORTY'S AIR-BIKE
POLICE TEAM
D.D SHORTY JYUJI
WANTED
エアバイク9機＋RAIZINGゲスト9機
総勢18機の大迫力!
※画面は開発中のものです。
出撃!! チームバトルシューティングゲーム!!
GAIN
CHITTA
MIYAMOTO
BORNNAM
B-WAYNE
J-WAYNE
CAR-PET
EIGHTING CO., LTD.
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
RAIZING
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW.RAIZING.CO.JP/



GAMEST MOOK Vol.112 THE BEST GAME 2
平成10年1月17日発行
第5巻第4号通巻112号
発行/株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価:本体1,980円+税

9784881994290
1929476019806

ISBN4-88199-429-8
C9476 ¥1980E

雑誌63382-13